SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

MAIO 94 - Nº 2 - CR$ 5.500,00

SEGA·NINTENDO

SUPER STREET VEM PARA SNES E MEGA

168 DICAS 84 Págs

1as FOTOS DO LUTADOR SECRETO

Nintendo ataca com Super Metroid

3DO, PC, JAGUAR E MUITO MAIS

50 JOGOS!

GAMEPRO DIRETO DOS USA

YES! Sega-CD vira cinema

MORTAL KOMBAT II

TODOS OS SEGREDOS EM 122 FOTOS

5 SUPER CONCURSO SNES!

MEGA VIRTUA RACING

A IDÉIA DO GALPÃO NÃO É VENDER MAIS.

FOX

É VENDER TUDO.

CARTUCHOS A PREÇOS IMBATÍVEIS

Dono de locadora precisa de cartuchos mais baratos. O Galpão precisa de donos de locadoras. Porque não juntar o útil ao agradável? O Galpão baixa os preços pra valer e você vem, toma um café, aproveita o atendimento especial e ainda renova o seu estoque fazendo a maior economia. Mas venha mesmo. Você vai ver que, no Galpão, quem tudo quer, tudo tem!

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

DISTRIBUIDOR OFICIAL TEC TOY PARA VIDEO LOCADORAS.

ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Avenida Rudge, 550

ATENDIMENTO AOS SÁBADOS EXCLUSIVO PARA VIDEO LOCADORAS.

TEMOS TODOS OS JOGOS E ACESSÓRIOS PARA PCs + CDs ROM.

Ass. O Dono do Galpão.

TEC TOY

PLAYTRONIC

TEL.: (011)826-0022 - FAX : (011)826-1590

SUPER GAMEPOWER

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

Novo periférico da Sega eleva seu Mega Drive a 32 Bits. Jogue cartuchos de Gameboy em seu SNes. **10**

PRÉ-ESTRÉIA

Fatal Fury ataca todos os consoles: Mega, SNes e PC Engine. Confirmado Super Street para 16 bits. **12**

ARCADE

Super Street Fighter II X: a *SuperGP* traz com exclusividade Akuma, o lutador secreto. **52**

GOLPE FINAL

Mortal Kombat II sem mistérios. Tudo o que você queria saber e muito mais. **56**

SUPERGP DICAS

Se melhorar, estraga. Seis páginas com dicas inéditas e exclusivas. **62**

DETONADOS

Todos os finais de Bare Knuckle 3 para Mega. Termine já Bugs Bunny para SNes. **68**

COMPUTER ZONE

Macetes de Sam & Max. Proibido para maiores, os CD-Roms que fazem a cabeça da criançada. **77**

SUPERGP EXPRESS

Um sucesso de mais de 20 anos está de volta, Ultraman. A nova trilogia de Star Wars. **80**

Ilustração de Capa: *Roko*

TODOS OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA DRIVE

Fatal Fury 2	12
Spiderman/Venom	14
Super Street Fighter II	15
Sailor Moon	16
Spark	16
Subterrania	30
Asterix- The Great Rescue	32
Instrument of Chaos	33
Virtua Racing	34
Columns 3	36
Barbie	36
Funny Games	36
Goofy's Hysterical History Tour	36
Mega Turrican	37
NBA Showdown 94	46
Barkley Shut Up and Jam	46
Bare Knuckle 3	68

SNES

Lode Runner	13
Jungle Book	14
Super Street Fighter II	15
Albert Odyssey Gaiden	16
River City 2	17
Fatal Fury Special	18
Super Metroid	22
Mickey's- Ultimate Challenge	24
Spectre	25
Bastard	26
Lester the Unlikely	28
Alfred Chicken	28
X-Kaliber 2097	28
Claymates	28
The Flintstones	29
Zico's Soccer	46
Mega Man Soccer	47
Bugs Bunny	72

JAGUAR

Tempest 2000	38

PC ENGINE / TURBOGRAFX

Fatal Fury Special	18

SEGA CD / MEGA CD

Popful Mail	17
Tomcat Alley	40

3DO

Ultraman Powered	17
The Horde	44

MASTER SYSTEM

Sonic Drift	13
Special Criminal Investigation	50

NES

Alfred Chicken	51

ARCADE

Super Street Fighter II X (Turbo)	52
Mortal Kombat 2	56

PORTÁTEIS

Samurai Spirits (GB)	14
Wario Land (GB)	48

PC

Sam & Max	78

Final Stage, passe a última fase de Joe & Mac 2, 83

The Horde mostra a força do 3DO, 44

Cinema vira jogo: Tomcat Alley para Sega CD, 40

Metroid está de volta. 24 Mega de ação e diversão assinados pela Nintendo, 22

AVISA LÁ QUE TEM

Se, por azar, você perdeu o primeiro número da ***SuperGamePower,*** corra até a banca de jornais e revistas mais próxima, ajoelhe e peça desesperadamente para o jornaleiro um exemplar. Quem não viu a ***SuperGP*** nº 1 está condenado a ficar por fora. Mas fique sabendo que esta segunda edição está ainda melhor. São 84 páginas contendo lançamentos de todos os sistemas, mapas completos, informações quentes e centenas de dicas (só na edição passada foram 177). Nintendo, Sega, 3DO, Jaguar, CDs, Computadores, Arcades e matérias de alta tecnologia. Como se não bastasse, o tratamento gráfico empregado nas páginas de ***SuperGP*** é o que há de melhor nas bancas. Resumindo: ***SuperGamePower*** é o maior fenômeno depois de o homem ter pisado na lua. Não é à toa que com o lançamento, foi preciso alugar um depósito somente para armazenar todas as cartas que chegaram à esta redação. Aí você se pergunta: - Como é que eles conseguem tudo isso? A nossa vantagem é contar com o QI 190 do já internacional Chefe (Napoleão tinha só 140). Este gênio do videogame é quem comanda a melhor equipe do mundo no ramo de entretenimento eletrônico: Marcelo Kamikaze, Lord Mathias, Marjorie Bros e Baby Betinho. Com esse time, não tem pra ninguém! Para melhor atender a seus leitores, o Chefe decidiu trazer da extinta ***Supergame*** um grande especialista em videogame: Akira E. A. Gora. A função do Akira é a de Ombudsman, ou seja, a de defender o leitor das falsas informações publicadas pelas concorrentes e apontar possíveis erros em nossas edições. Isso é que é responsa brava! A ***SuperGP*** é a única revista que conta com dois tipos de fichas técnicas: a nossa e a das matérias que trazemos da nossa parceira ***GamePro***. As duas foram desenvolvidas especialmente para que o jogador tenha acesso a todas as informações técnicas dos jogos (sistema, memória, fases, número de jogadores, modalidade) e avaliação do piloto (gráficos, som, dificuldade, fun factor). Além disso tudo, só no primeiro número foram publicadas 177 dicas, a maior concentração de manhas sobre jogos por centímetro quadrado de revista. E sem falar no enorme espaço reservado para você, leitor, participar de ***SuperGP***.

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Quem tem uma aliada poderosa como ***GamePro***? Não precisa muito pra saber que nossa colaboradora é a melhor revista americana no assunto. A linha direta com os States deixa você sabendo em primeira mão tudo o que rola em games.

Essa é a equipe que mais manja de videogame e que trabalha noite e dia sob o incentivo tirânico do Chefe para trazer tudo o que há de mais quente sobre jogos para todos os consoles.

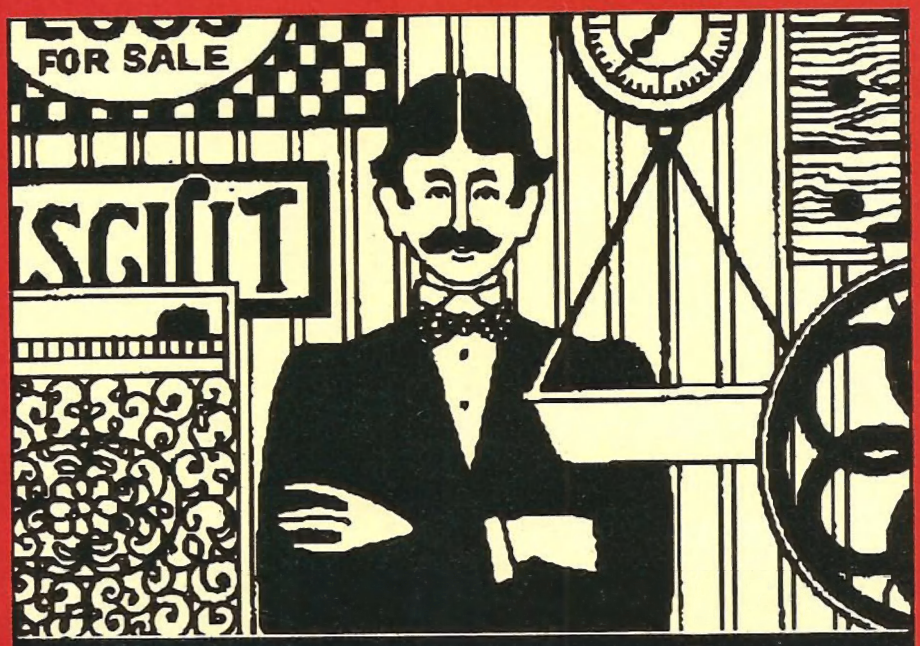
Eu queria saber como se aplica um Sonic Boom... Poxa, eu li uma dica na revista X que não está dando certo, como é que eu faço. É verdade que vão lançar um cartucho com 480 Mega para rodar no Master System. Questões torturantes como essas estão com os dias contados nas mãos e mente privilegiados de Akira, o japonês mais criativo e cabeludo que os outros.

SUPER GAMEPOWER OMBUDSMAN

FICHAS TÉCNICAS

A ***SuperGP*** tem 2 tipos de fichas técnicas, a nossa e a de ***GamePro***. Nelas o leitor encontra todas as informações sobre o jogo (sistema, memória, fases, nº de jogadores, modalidade), e a avaliação.

QUILOS DE CONSOLES, DÚZIAS DOS MELHORES CARTUCHOS, JOYSTICKS A GRANEL.



ARMAZÉM ELECTRIC CO.

A NOVA VIDEOGAME STORE ONDE O FREGUÊS SEMPRE TEM RAZÃO.

Lembra do tempo em que se discutia o preço com o próprio dono? Quando um aperto de mão valia tanto quanto dinheiro? No Armazém Electric Co. tudo isso está de volta. Junto com modernos consoles, os últimos lançamentos em cartuchos e acessórios para a sua locadora ficar atualizadíssima. E como a gente está começando, vamos fazer qualquer negócio para conquistar a freguesia. Telefone ou venha conferir pessoalmente. Agradecemos a preferência.

TEC TOY

Nintendo PLAYTRONIC

PC JOGOS PARA PC E AMIGA

ARMAZÉM ELECTRIC CO.
R. Paraguaçu, 45 - Pacaembu - SP - Cep 05006-010
Tel.: (011) 66-9363/3243/8236 - Fax: (011) 66-8794

AGORA SÓ FALTAM OS FREGUESES.

SUPER GP CARTAS

N 7 1 9 3 - para começar com 18 mil pontos, sem vida extra, sem Funk Vacuum, sem Panic Button, 2 Funk Scan e 4 moedas. E agora pasmem: quem descobriu tudo isso foi minha avó, fã nº 1 da dupla.

Leonardo e Daniel Ribeirinho
Londrina - PR

A CARTA DO MÊS

Escrevo para mandar as passwords de **Toejam & Earl II**:

LEVEL 7: V Y 0 0 Z 1 6 9 ! T T 6 - você começa com 121 mil pontos, 4 vidas, 3 Funk Vacuum, 5 Panic Button, 99 Funk Scan e 8 moedas.

LEVEL 9: P J A Q C K A Z Q T 8 H - este é especial, se começa com 174 mil pontos3 vidas, 4 Funk Vacuum, 5 Panic Button, 95 Funk Scan e 4 moedas.

LEVEL 11: V Y F J K 1 A 1 Q V T Q - você sai de 236 mil pontos, 3 vidas, 2 Funk Vacuum, 5 Panic Button, 99 Funk Scan e 13 moedas

LEVEL 12: K D W T 1 K 6 4 7 8 8 - inicie com 283 mil pontos, sem vida extra, 2 Funk Vacuum, 5 Panic Button, 71 Funk Scan e 1 moeda

LEVEL 15: V W W A P K W

***Resposta do Chefe**: Vovó esperta essa, hem? **Super GP** também é terceira idade! Estou mandando um beijo todo especial para Dona Cleuza. E já mandei colocar uma saia no Earl para ver como fica. Quem sabe a Sega aproveita a sugestão e lança um personagem novo na versão III?*

ARTE NO ENVELOPE

O Chefe teve que abrir o cofre da ***SUPER GP*** para premiar dois concorrentes, o André com seu Rock'n'Roll Racing e o Walmir, com o Megaman. Os dois desenhos estão demais!

André Luis Reis Revair, Varginha - MG
Um belo desenho de um golpe gasoso!

Waine Vieira, Campo Grande - RJ
Original e engraçado

GAME IDÉIA

Jai e Alai são 2 trambiqueiros que tem que enfrentar o conturbado cotidiano de Miami Beach. Hora fugindo da polícia (numa perseguição de carros), hora em supermercados-labirintos, a dupla garante a grana para alugar a quadra de seu esporte predileto - uma espécie de squash com luvas em forma de bico de tucano. Na quadra, a ação muda de side-scrolling para primeira pessoa. O som mistura Rap e música latina. Muito humor e animação. Compatível com o multi-tap. Parece Hollywood, não? Mas a idéia partiu de um leitor com o pseudônimo de João Carioca-RJ. Tanta criatividade só podia vir da cidade maravilhosa.

HORA DO ESPANTO

Socorro! Faz 2 semanas que não jogo. Sempre que ligo meu Mega no quarto dá interferência na TV da sala. Há algo que pare isso? Ajudem-me rápido, antes que eu quebre a TV da sala.

André Araújo da Silva
São Paulo - SP

Marjorie Bros: Estranho. Parece um caso atípico de poltergeist na corrente elétrica. Tente ligar o aparelho num filtro de linha do tipo usado para computadores. Se não dê certo, pode chamar uma benzedeira! Ou até, quem sabe?, um eletricista.

ANIMAL

O gatinho vai para Rodrigo Neves, de Belo Horizonte por ter terminado Sonic 3...

E o leão fica com Eduardo Birnovski, de Salvador, que terminou Star Fox no nível mais difícil

MANDE A FOTO DE SEU RECORDE!

Walmir Santos, Guarulhos -SP
Este causou furor na redação com a fineza de seu estilo

O André Pereira, São Paulo - SP
Aparece outra vez e leva um cartucho

Raul Yoshio Koga Filho e Reinaldo Keintiro Yamada, Guarulhos - SP
Com muito humor negro

GABRIEL PENSADOR

Se existisse um jogo reunindo elementos de todos os kick and punchs do mundo, qual seria o lutador maior, mais pesado, mais rápido, mais forte e com maior variedade de golpes especiais.

Gabriel Marcondes
Ribeirão Preto - SP

***Baby Betinho**: Taí, charada interessante. Fiz uma enquete na redação e olha o bicho que deu. A altura e peso do Ultraman (40m e 45 mil toneladas) . Rapidez e força vêm dos lutadores da série Dragon Ball Z (Bandai). A maior variedade de golpes fica com Neo Geegus do World Heroes 2, capaz de se transformar em 14 personagens. Um lutador invencível!*

Nintendo
PLAYTRONIC
NÓS FAZEMOS O FUTURO.
THUNDER GAMES
SEGA
TEC TOY
Bonés NBA e NFL
Filmes Infantis
Fone/Fax: (011) 917-2228
RUA BARÃO DE TRAMANDAÍ, 293A - VILA ALPINA
SÃO PAULO - SP - CEP: 03207-000
LIGUE
AGORA
REMETEMOS PARA TODO BRASIL VIA SEDEX
VALORIZE SEU REAL!
AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ TODA LINHA PLAYTRONIC E TEC TOY, COM GARANTIA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM TODO TERRITÓRIO NACIONAL, ALÉM DE UMA INFINIDADE DE FILMES INFANTIS E JOGOS PARA PC E AMIGA.

SUPER GP CARTAS

FASE BONUS

Tenho o costume de ler algumas revistas internacionais de Games e de informática e nenhuma supera em qualidade e abrangência a ***SuperGP***.

Fábio R. Neves Fernandes
São Paulo, SP

Meu querido Chefe, a idéia unir as duas revistas foi sem dúvida a melhor e mais bem pensada de toda a Galáxia.

Jefferson Oliveira Xavier
Santo Amaro, SP

Essa união ficou impecável!

Harumi Niwa e William Nishio
São Paulo, SP

Só teve uma coisa que eu não gostei na ***SuperGP***: tem poucas páginas. Deveria ter 184 ou 284 no mínimo.

Flavio P. Senra
Rio de Janeiro, RJ

RDC: *Chegaremos lá.*

Fantástica, incrível, maravilhosa, estupenda. Se ***Supergame*** e ***Gamepower*** já eram detonantes separadas, juntas estão insuperáveis.

Marcelo Nunes Duarte
São Paulo

Quando soube da aliança ***Supergame*** e ***Gamepower*** achei o máximo pois agora posso ter as duas melhores revistas do Brasil em uma super revista.

Carlos F.P. Bentes
S. Bernardo do Campo, SP

Resposta do Chefe: *Do Brasil não, meu caro. A* ***SuperGP*** *é a melhor do universo!*

Como é que esses caras conseguem tantos furos e manter a tradição de informar sempre em primeiro lugar, deixando as outras revistas com a poeira. É isso aí!

Marcos Paulo Pacheco
Palhoça - SC

Super GP Responde

Como matar Shield Dragon em **Final Fantasy V**? Vou contar como ver o final verdadeiro de **Dragon Ball Z**. É preciso jogar do nível 3 em diante e depois seguir a lista de lutas: Gokuh vs. Piccolo, Gokuh vs. Bejihta, Gokuh vs. Freeza, Piccolo vs. nº 20, Bejihta vs. nº 18, Piccolo vs. Seru, Gokuh vs. nº 16, Bejihta vs. Toranks, Gokuh vs. Gohan, Gohan vs. Seru. Após a tela The End, espere 10 seg. e vá à batalha final.

Minehiro Kikayama
São Paulo - SP

Marcelo Kamikaze: É bom saber que tem uns conterrâneos antenados na ***SuperGP***. Quanto a sua pergunta, este inimigo é muito forte. Fuja. Se, por questão de honra, quiser encará-lo, transforme-se num domador e use o abillity do Ayatsuru. Assim, o Shield Dragon não representa nenhum perigo.

SGP SECRET CODES

Use a carteirinha dada na edição número 1 da Super GP para descobrir uma dica animal de NBA Jam (SNes)

CLUBES

Os Gaviões da *SuperGamePower* Força Independente, acompanham a *GP* desde setembro de 92. É um clube estruturado, que mantém a correspondência sempre em dia com esta redação. A diretoria está com muitos planos para 1994. Maiores informações, escrever para:
Gaviões da *SuperGamePower* Força Independente,
Rua Isabel Giusti, 307 - Imirim - São Paulo - SP - CEP 02463-000.

ACHE O ERRO

Mês passado, em Sonic 3 havia um Knuckle a mais. Agora, qual o erro de Castlevania do Mega.

Akira E. A. Gora

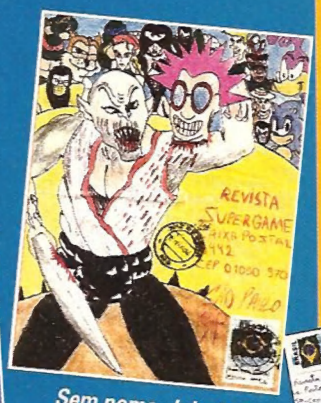
Mês passado, correria, acabaram saindo umas mancadas na ***SuperGP***. Nas dicas o jogo **Vigilante** é para Master; em **Tazmania**, o certo é terminar com RL. Em Pré-estréia, **Virtua Racing** é da Sega e tem 16 Mega. Em **Art of Fighting** o golpe Over Drive Kick é acionado com Chute. O Chefe virou fera. Mas errar é humano e corrigir o erro na edição seguinte é ***SuperGP***, a revista que não deixa o leitor na mão.

SUPER GAMEPOWER OMBUDSMAN

DETONE O CHEFE

*Ele vai ficar #%#@@**

Marcelo R. Figueiredo Santos
Dumont, MG



Sem nome, Juiz de Fora
Será que foi o Itamar?

Victor Hugo Muniz
São Paulo, SP

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP - CEP 01050-970

MALUCO BELEZA

Shadow Boss era um chefe profissional que foi traído por sua corporação...
Cesar Augusto Ferreira
São Paulo - SP

Chefe: Cada uma! A história é original, mas no desenho você pisou na bola. Seu envelope acabou com a minha moral junto às moças!

CLASSIFICADOS

Rodrigo de Brito Pires vende o seu Star Fox (SNes) com manual da Playtronic. Quer saber se tem um descontinho? Então ligue para (011) 950-0160, São Paulo - SP.

Troco os cartuchos Turtles 4 e Super Mario World, mais um console Supergame VG5600, pelo jogo Mario Paint com mouse e prancheta. Interessados tartar com Luis Cláudio, Rua Ibiratinga, 53, casa 2, São Paulo - SP, CEP-02468-040.

Vendo Super Nes sem uso por 159 dólares. Jefferson, fone: (011) 955-5202 - São Paulo - SP.

GAMES SP

★ COMPRA
★ VENDA
★ TROCA
★ LOCAÇÃO

CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE	SUPER NES	NINTENDO
US$ 8,00	US$ 12,00	US$ 6,00

TUDO COM GARANTIA
SOLICITE NOSSA
LISTA DE PREÇOS

AV. EDE, 230 - SALA 2 - SÃO PAULO - SP
FONE: (011) 951-0635 / 949-0669

SUPER 32 X: NA FRENTE DO SATURN

A Sega está dando as cartas. Ainda antes de seus 32 bits, o Saturn, vai lançar o Super 32X, um periférico acoplado ao Mega pelo slot do cartucho. O adaptador é baseado em 2 chips Risc, o SH2 (32 bits), o mesmo do Saturn. Isto significa mais velocidade de processamento. E a empresa foi além: vai incorporar uma nova VDP (Video Display Processor, o chip que gerencia a parte gráfica). Quer dizer, a resolução, a paleta, o número de cores simultâneas e a velocidade do vídeo vão aumentar. Ainda inclui efeitos de aplicação de textura e sombras (grow shading e flat shading) em polígonos, permitindo melhor ambientação e naturalidade. O novo periférico funcionará tanto para carts como CD, mas é compatível com os jogos de Mega e CD. Apesar das semelhanças com o Saturn não há compatibilidade entre eles, ao menos por enquanto. O lançamento está prometido para junho-setembro nos EUA e Japão e custará cerca de US$ 140. A Tec Toy pretende lançar até o final do ano.

Virtua Fighter será um dos lançamentos para Super 32 X

BRASIL GANHA GENESIS COVER

O Mega Drive vai sofrer concorrência pesada no Brasil. A Dynavision lançou na última UD o Megavision, um aparelho compatível com cartuchos padrão Sega. A boa nova para o consumidor é o preço: US$ 160 na média, segundo Gabriel Almog, presidente da empresa. O conjunto vai incluir console, 2 controles, um adaptador para Master System, fone de ouvido stéreo cabo de RF, balum e fonte de alimentação. O pessoal da Tec Toy é que está esperando para ver.

JOGOS DE G. BOY TERÃO CORES

Ninguém viu o Game Boy colorido ainda (se é que existe), mas já foi anunciado um adaptador, chamado Super G. Boy, que permite rodar jogos do portátil no SNes. Os cartuchos feitos para o adaptador apresentarão até 13 cores simultâneas (no G. Boy, só preto e branco). O som, por sua vez, vai utilizar toda a capacidade do SNes. Com isto, o Super Game Boy já nasce tecnologicamente mais avançado que o Nes. O preço está estimado em US$ 65 (lá fora) e o lançamento está programado ainda para junho deste ano. O primeiro jogo está sendo desenvolvido equipe de criação de Shigeru Miyamoto, criador de **Mario** e **Zelda**.

Super Game Boy: preço bom e idéias interessantes

OS PARCEIROS

Revelados alguns parceiros do projeto Saturn, da Sega. Capcom, Konami, Taito, Namco, Hudson e Bandai, todas empresas peso-pesados da indústria de jogos. A Sega quer lançar **Virtua Fighter** e **Daytona USA**, iguais ao arcade. Há mais 150 empresas envolvidas no projeto, que segue misterioso.

PLAYTRONIC VS. TEC TOY

Quem se acostumou com a baixa temperatura do mercado nacional de games pode largar o agasalho em casa este ano. A entrada da Nintendo no Brasil em 1993, através da Playtronic, trouxe a guerra dos titãs internacionais dos games para cá. Já estamos vendo lançamentos quase simultâneos, como **NBA Jam** (SNes e Mega) e **Virtua Racing** (Mega). Por enquanto, a Tec Toy, representante da Sega no país, ainda leva vantagem, mas esta briga promete.

G. BOY E 7 JOGOS DE SNES

A Playtronic anunciou o lançamento de sete novos jogos para SNes no mês de abril, além do já clássico console portátil Game Boy, que será fabricado em Manaus. Os jogos de SNes são: **T2**, versão do arcade que pode ser jogado com a bazuca Super Scope; **Mega Man X**; **Jim Power - The Lost Dimension in 3-D**, que vem completo, com um novo óculos 3-D; **NBA Jam**; **TMNT Tournament Fighter**, Tartarugas Ninjas num jogo à la Street Fighter; **Terminator 2** e **Metal Combat - Falcon's Revenge**, outro jogo que utiliza o Super Scope.

TEC TOY APOSTA PESADO

Acostumada a reinar absoluta no mercado oficial de games no Brasil, a Tec Toy não parece disposta a abrir mão do reinado facilmente. Promete para este ano o Sega Super 32X (veja na página à esquerda), o Genesis CDX (um Sega-CD portátil), Sega VR (óculos de realidade virtual) e, se bobear, o Saturn, de 32 bits. Isto sem falar do Activator e do adaptador para cinco jogadores simultâneos. Os jogos são do mesmo nível. Vem aí: **Mortal Kombat** e **Tomcat Alley** para Sega-CD, **NBA Jam**, **Fifa Interntional Soccer** (futebol) e **Virtua Racing** para Mega, entre outros.

ARCADES DO JAPÃO ARRASAM

A AOU Show, grande feira de arcades do Japão foi um arraso. A revelação foi o **Daytona USA**, da Sega, jogo de corrida de stock cars que utiliza a placa MODEL 2, uma versão mais avançada do MODEL 1 usada em **Virtua Racing**. Pintaram tecnologias de vanguarda como polígonos, "texture mapping" e "grow shading". Dizem que deixa até **Virtua Racing** comendo poeira. Não podiam faltar jogos de luta tipo **Super Street Fighter II X** e **World Heroes Jet**. O novo **Parodius** também marcou presença, melhor e mais engraçado que o primeiro. Os fãs do futebol devem curtir **Super Side Kicks 2** para Neo Geo. 100 Mega de pura bola! Será que chega antes da Copa?

Super SF II X: mudanças na versão final do jogo. Novos comandos e ajuste de velocidade

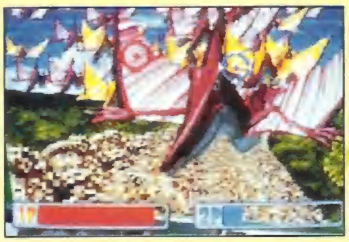
Super Side Kicks 2 - The Real Fight Football: 24 times e 100 Mega Shock de pura emoção

DAYTONA USA

Desenvolvido pela AM2, a equipe da Sega especializada em jogos de corrida, Daytona promete emoções tecnologia dignas de ficção científica

Final Lap R: realismo e velocidade em 4 pistas, Interlagos entre elas

Parodius 2: mais naves e piadinhas. Só podia ser da Konami



Jurassic Park: jogo de tiro da Sega direto do cinema

World Heroes Jet: dois personagens novos e muito mais

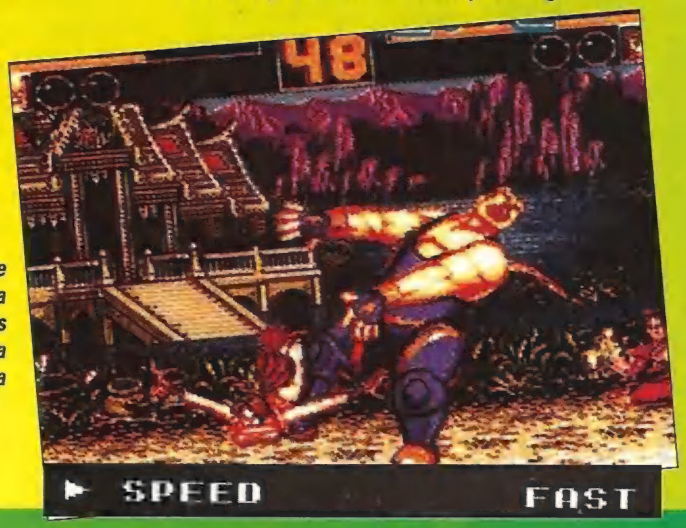
MEGA

FATAL FURY 2

takara	junho	24 mega

A qualidade de conversão é quase perfeita. Tem tudo e um pouco mais

A versão para Mega Drive contém o Modo Survival, no qual você escala seu time e o dos adversários. Você vai lutando com a energia que sobra de um combate para outro. Exclusivo para Mega!

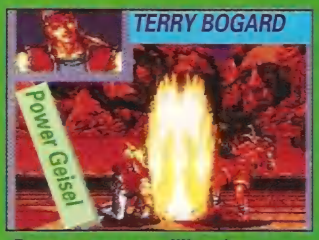


Outra exclusividade da versão para Mega. Há três velocidades à sua escolha

Fatal Fury 2 dispensa apresentações. Outro grande sucesso do Neo Geo será convertido para Mega Drive. Esta versão conta com exclusividades: ajuste de velocidade e o modo survival, um pouco diferente do group battle do SNes. Monta-se um grupo mas a energia gasta não volta: você enfrenta o segundo oponente com o que restou da primeira luta. Mais que completo.

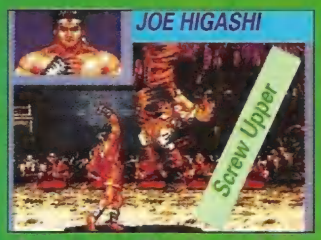
OS SECRETOS

Aqui ***SuperGP*** mostra os golpes secretos, que tiram muita energia do oponente. São acionáveis quando sua energia estiver piscando.



Personagem equilibrado, alcança várias distâncias

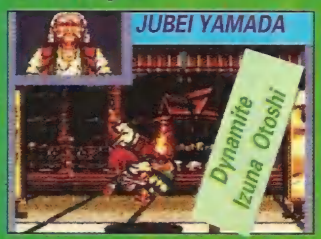
Permite usar e abusar das apelações



Também equilibrado, seu forte são as magias

A velocidade é sua maior característica

Seu especial inclui muitos chutes seguidos de um facão



O arremesso desse judoca é dos mais poderosos

O gordão é bastante ágil, ao contrário do que parece

Lerdo mas muito forte. Seus golpes tiram muita energia

3DO REAL PINBALL

saurus	n/d	24 mega

O velho e o novo se apresentam de mãos dadas neste Real Pinball. O velho pinball ganhou roupa nova para os velhos flippers e tudo o mais que marcou época nos fliperamas de todo o mundo. A visão é em primeira pessoa, como se você de fato se encontrasse diante de uma máquina. Os gráficos representam os cinco elementos: Água, Fogo, Vento e Terra, além do Cosmos, na verdade Shangri-lá, um verdadeiro mergulho num mundo mágico e místico. Isso é o ponto de partida para todas as emoções desse fliperama moderninho, que tem tudo para agradar os mais velhos e os mais jovens.

O clássico pinball de 3 bolas

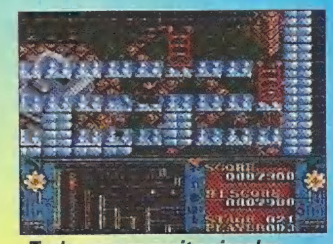
Você tem 5 cenários

Ação em 3 D

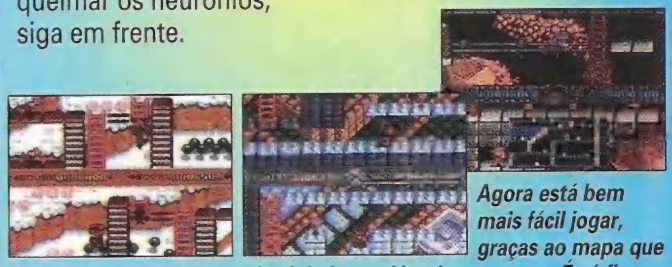
SNES LODE RUNNER TWIN

t&e soft	julho	8 mega

O clássico dos anos 80 está de volta, trazendo muitas inovações. O jogo se mostra bastante simples: é só pegar todo o tesouro da fase. Para isso, você só conta com a habilidade de cavar buracos para escapar ou jogar os inimigos. Esta versão ficou bem mais colorida e interessante além de ter o modo VS. Um jogo bem mais profundo do que se imagina. Se está a fim de queimar os neurônios, siga em frente.


Tudo parece muito simples...

...é só pegar tesouros e escapar

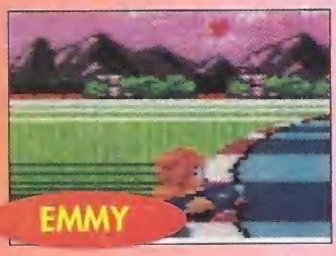

Agora está bem mais fácil jogar, graças ao mapa que mostra a sua posição e a dos inimigos, além dos tesouros. É só ficar bem ligado para ser bem sucedido

MASTER SONIC DRIFT

sega	disponível	4 mega

A mais nova aventura supersônica de Sonic & Cia. se desenrola nas pistas de corrida. A versão para Game Gear pode ser lincada. É possível correr nos GPs Green, Yellow e Red. São convidados para esse evento da velocidade os infalíveis Dr. Robotnik, Sonic, Tails e Emmy. Robotnik tem o carro mais veloz e com menor aceleração e Emmy exatamente o inverso. Cada um dos personagens possui também uma habilidade especial. Sonic Drift é uma boa pedida para os amantes da velocidade.

Muita velocidade é o mínimo que se espera de Sonic Drift

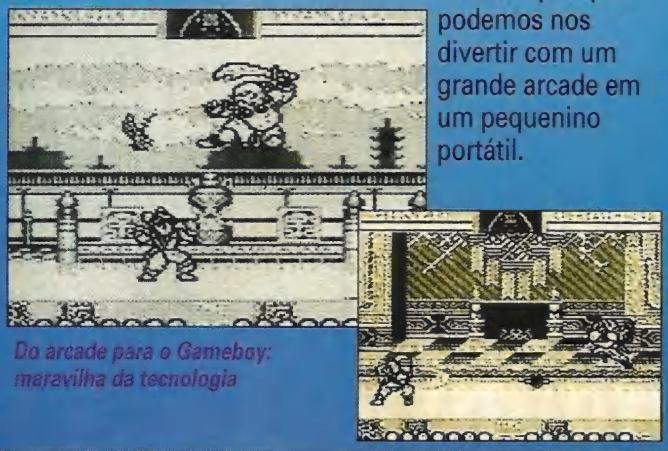


PRÉ ESTRÉIA

G.BOY SAMURAI SPIRIT

takara	n/d	4 mega

Todos os lançamentos para Neo Geo acabam surgindo para SNes ou Mega. Mas por essa ninguém esperava. **Samurai Spirits**, da SNK com mais de 100 Mega, está chegando para Gameboy, pela Takara, com 4 Mega. É óbvio que fica difícil uma comparação direta. As semelhanças, além do título, estão nos nomes dos 12 lutadores e no estilo de jogo: luta. Mas nem isso consegue tirar o charme desse lançamento. Afinal não é sempre que podemos nos divertir com um grande arcade em um pequenino portátil.

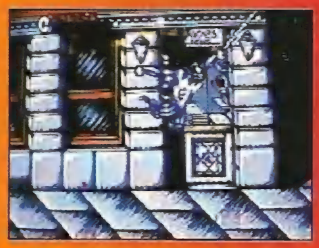


Do arcade para o Gameboy: maravilha da tecnologia

MEGA SPIDERMAN/VENOM SNES

ljn	agosto	n/d

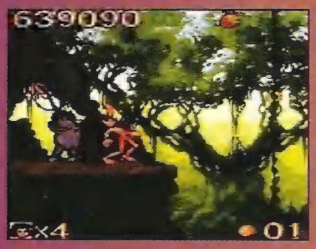
A Acclaim consolida sua parceria com a Marvel Comics, lançando 2 de seus heróis, Spiderman e Venom, numa batalha contra Carnage, o sacana. O jogador pode escolher seu herói, cada qual com características próprias de game play. Outros personagens Marvel fazem pontinhas durante a ação, como Black Cat, Capitão América e Death Lok. A ação segue a atual divisão dos quadrinhos e coincide com as novas aventuras do Homem-Aranha em seriados de TV.



SNES JUNGLE BOOK MEGA

virgin	julho	n/d

O desenho animado da Disney passa do cinema a TV, num cart de ação/aventura com muitas áreas secretas. Como Mogli, você enfrenta os perigos da selva confrontando-se com muitos inimigos: piranhas, crocodilos, gorilas. Outras cenas mostram nosso herói usando as habilidades para se dar bem nas plataformas. Como arma você tem bananas-bumerangues, uma das mais eficazes. Ao cruzar o rio, Mogli encontra o seu amigo urso, Baloo, um grande aliado. Com trilhas recriadas do filme é um primor gráfico até o fim.



Os gráficos são um dos pontos altos do jogo

SNES

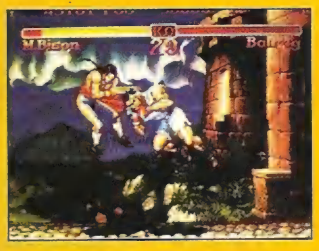
SUPER SF II

MEGA

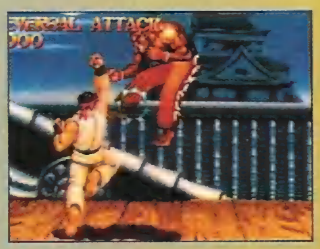
capcom	setembro	n/d

Quem joga sabe que em matéria de jogos e lançamentos a ***Super GP*** não dá mole pra ninguém e é por esse motivo mesmo que ela sai na frente mais uma vez. Já era de se esperar e agora está confirmadíssimo. A mais recente versão do já lendário jogo de luta **Street Fighter II** está chegando para consoles domésticos. A Capcom resolveu mudar sua estratégia e pretende atacar na base da dose dupla. Por isso, **Super Street Fighter** deve sair simultaneamente para os dois sistemas: Mega Drive e SNes. A partir do lançamento não será mais preciso gastar toneladas de fichas (e muita grana) para jogar com os 4 novos lutadores: Dee Jay, Cammy, Thunder Hawk e Fei Long. Muito mistério ainda paira sobre esse grande lançamento. Por exemplo, não se sabe até agora se essa versão será a **Super SF II Turbo**, que apresenta um lutador secreto. A única certeza existente é de que o jogo deve estar nas lojas até o mês de setembro. Entre a rapaziada da redação não resta a menor dúvida de que esse vai se tornar o "hit" do ano. Depois de conectá-lo ao console vai ser muito difícil arrancar a fitinha dele. Prepare-se para muitos shoryukens, sonic booms e muito mais, porque as feras vem aí.

Duelo entre os novos guerreiros agora na sua casa



Balrog ainda mais animal. Que tal o 6 Hit Combo



Ao cair levante com qualquer golpe invencível

Esse golpe acerta várias vezes seguidas

Bison precisa carregar mais tempo

Obs: as fotos acima são da versão para arcade

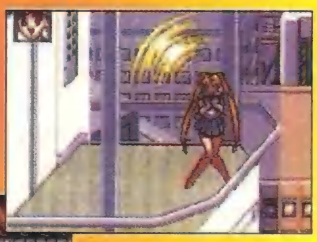
PRÉ ESTRÉIA

MEGA — SAILOR MOON

marva	n/d	16 mega

Sailor Moon é um desenho de grande sucesso na gringolândia. A ação é no estilo **Final Fight** e conta com muitos golpes e ataques especiais. A diferença fundamental é que você controla uma das 5 garotas vestidas com uniformes de colégio. Nada de musculosos metidos a machões.

Essa é uma das cinco à escolha



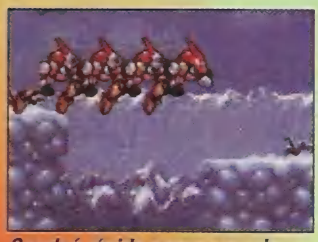
Não se iluda com os trejeitos femininos da lutadoras. Elas pegam pesado

O estilo do jogo é o mesmo imortalizado por Final Fight

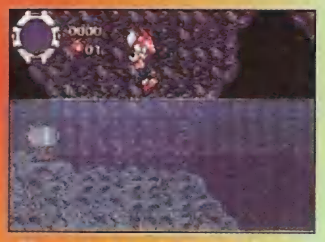
MEGA — SPARK

sega	junho	16 mega

Produzido pela Game Freak, a mesma divisão da Sega responsável pela criação de **Magic Boy**. Spark é um ser criado por um computador e o personagem possui a impressionante habilidade de controlar a eletricidade. Sua única fraqueza se manifesta nos ambientes aquáticos, dentro dos quais fica impedido de utilizar seus poderes. Este promete chumbo grosso.



Spark é rápido como um raio



Mas a água acaba com a festa

A Sega parece querer sempre repetir o sucesso de Sonic. A ação é parecida. E, como todo herói tem que ter um rival à altura, Spark pode ter problemas

SNES — ALBERT ODISSEY GAIDEN

sun soft	agosto	16 mega

Continuação de **Albert Odissey**, que fez grande sucesso. Não se trata exatamente de uma continuação pois a época e o sistema foram modificados. O anterior continha fortes elementos de simulador, que foram cortados nessa versão. O molde se encaixa num RPG mais clássico, no estilo **Final Fantasy**. A qualidade de gráficos e sons continua a mesma. Para quem é fã de RPG, é um título mais que recomendável.

Os gráficos arrepiam, como se pode notar

O personagem principal foi criado por hárpias, meio mulheres, meio pássaros

A mocinha ao lado possui um papel importante no desenrolar do jogo

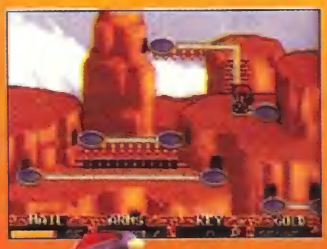
Os elementos de simulador dançaram. Agora é um RPG mais clássico

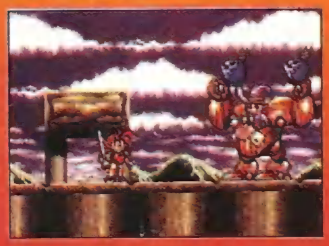
As batalhas obedecem ao tradicional sistema de inserção de comandos, como em Final Fantasy e Dragon Quest

MEGA CD — POPFUL MAIL

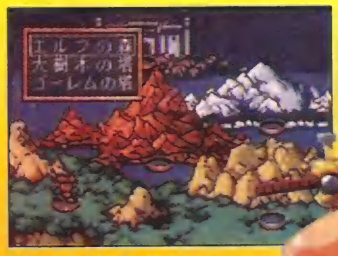
sega	abril	cd

Conversão do computador para Mega CD. Mail é uma elfo caçadora de tesouros. Seu sonho é ter grana feito Tio Patinhas. Ação lateral, com demos e novos mestres. Ainda pode-se contar com os Tatt e Gau. Em certas partes do jogo eles se serão indispensáveis. O título provisório seria **Sister Sonic**.





O clima do jogo não dispensa uma boa dose de humor



Você volta às fases por que passou sempre que quiser

Essa versão dá um verdadeiro banho em seu antecessor. A jogabilidade foi aperfeiçoada e acrescentados novos elementos

SNES — RIVER CITY RAMSOM 2

technos japan	29/abril	16 mega

Os brigões da Technos estão de volta. Agora até a namorada deles entrou na briga. Os elementos de RPG continuam presentes. Como na versão anterior pode-se jogar em duplas e usar os ataques combinados. A sua gama de golpes é bem ampla mas todos de simples controle.

As semelhanças com River City Ramsom 1 são grandes, lembrando ainda Double Dragon, título da mesma empresa

3DO — ULTRAMAN POWERED

bandai	abril	cd

O herói japonês dos anos 60 está com a corda toda. Este se baseia numa produção de Hollywood e o jogo consegue ser tão real quanto o filme. Todas as cenas, personagens e monstros foram digitalizados. Além das cenas de luta existem as de batalha aérea em 3D. É óbvio que não podiam faltar os duelos. Será que alguém vai se lembrar da versão para SNes?

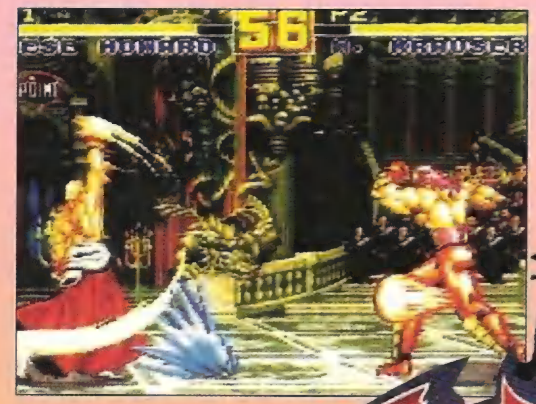
Dessa vez parece que você está controlando um filme de verdade. Arraso puro!

PRÉ ESTRÉIA

SNES FATAL FURY SPECIAL

takara	disponível	32 mega

Toda a potência de 32 Mega na sua casa



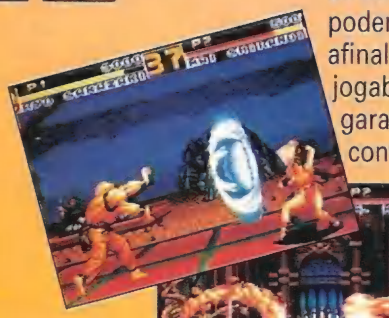
O melhor da série Fatal Fury está chegando para SNes com uma ROM inédita de 32 MEGA! Aqui se encontram todos os personagens de **Fatal Fury 2** mais Geese Howard, Tung Fu Rue e Duck King de Fatal Fury 1. E conta também com Ryo Sakazaki de **Art of Fighting**. Todos os golpes fatais e o sistema de 2 planos estão presentes. Os golpes novos não foram esquecidos. O nível de conversão é bastante alto. A única incógnita é o preço: quanto custarão 32 Mega?

PC ENGINE FATAL FURY SPECIAL

hudson	sem data	arcade CD

Quem tem grana e aparelhos vai se dar bem com essa super versão

O PC Engine está em alta com o seu novo system card (Arcade Card) que permite que o aparelho tenha 18 Mega de Buffer CD. Para efeito de comparação, o do Mega CD é 6 Mega. **Fury Special** para PC Engine mostra gráficos próximos ao do Neo Geo. A música poderá vir ser melhor, afinal é CD. A jogabilidade está garantida com o controle de 6 botões. A Hudson ainda adaptou **Fatal Fury 2**, **Art of Fighting** e **World Heroes 2**. Para jogar **Fatal Fury Special** é necessário um PC Engine Duo (US$400) - ou um PC Engine mais um Super CD-ROM - e o Arcade Card (US$110).



Que tal um desse?

CONCURSO

SUPER GAMEPOWER

SEGA·NINTENDO

FRASE CABEÇA

Quem disse que fera não pode ser cabeça?
No concurso SUPERGAMEPOWER FRASE CABEÇA você vai provar exatamente o contrário.
Invente uma frase bem sacada que fale de SUPERGAMEPOWER, preencha o cupom que é parte integrante da pesquisa encartada nesta edição e envie pra gente.
As 10 melhores frases, além de serem publicadas na revista, vão faturar prêmios alucinantes.
Esta é a sua chance de sair do anonimato, cara!
Ponha a cabeça pra funcionar e participe!

AQUI SUAS IDÉIAS VALEM PRÊMIOS CHOCANTES!

REGULAMENTO

REGULAMENTO

• O concurso "SUPERGAMEPOWER FRASE CABEÇA" é aberto a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários da empresa participante e de seus parentes diretos;

• Para participar basta criar uma frase sobre SUPERGAMEPOWER e escrever no espaço reservado na carta-resposta, preenchendo com letra de forma todos os dados solicitados (não esqueça o número do seu CIC ou do seu responsável);

• Não é necessário selar ou envelopar, o selo será pago pela EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. Basta colocar em qualquer caixa do correio devidamente fechado.

• Só terão validade as cartas postadas até 13/06/94, valendo como comprovante o carimbo do correio;

• As melhores frases serão escolhidas até 17/06/94 entre os participantes que enviarem a carta-resposta preenchida integralmente; a escolha será na sede da NOVA CULTURAL, por uma comissão soberana por ela designada;

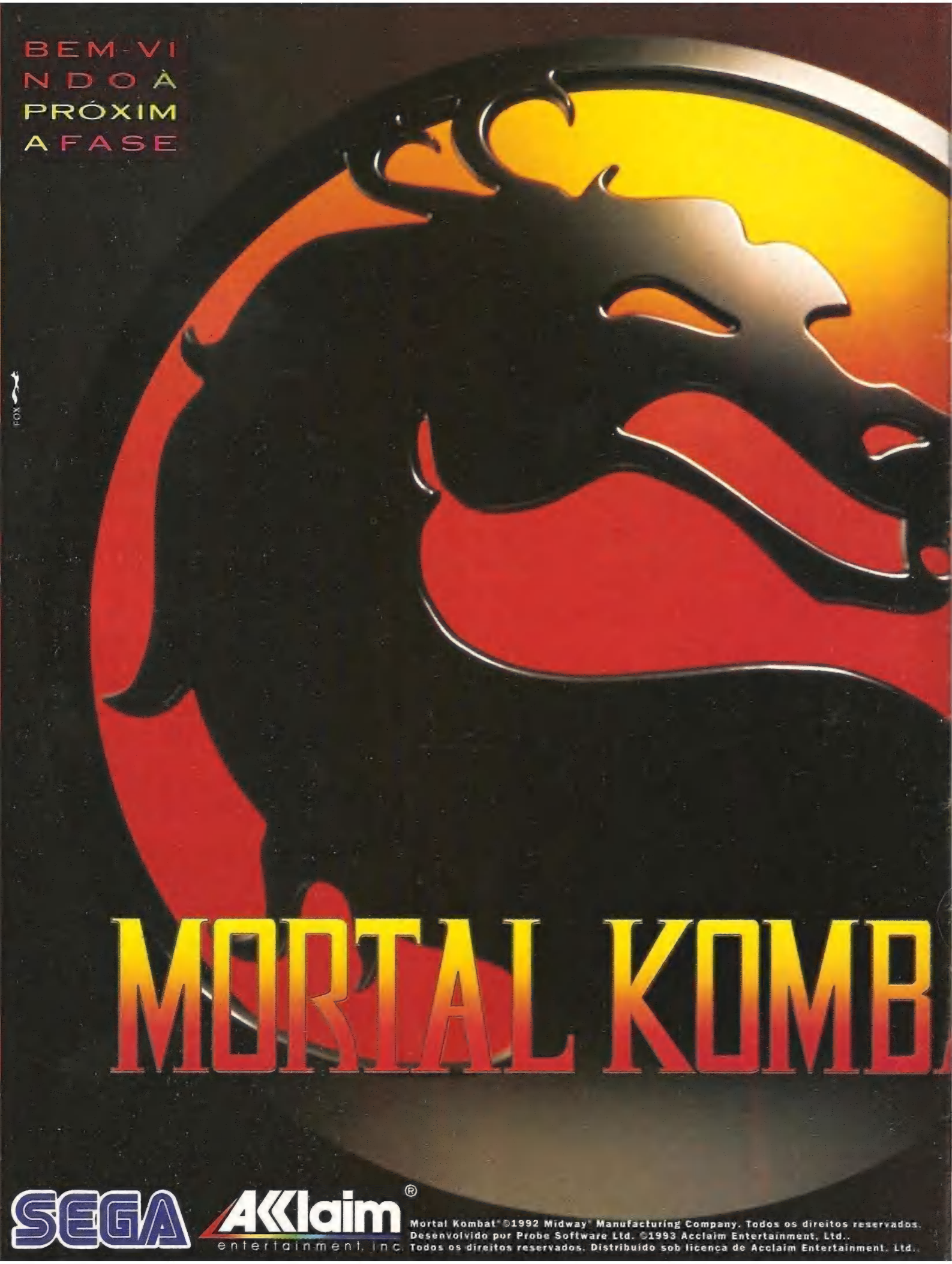
• A relação dos ganhadores será publicada na edição 04 de "SUPERGAMEPOWER", que circulará no mês de Julho/94;

• A entrega dos prêmios será feita da sede da NOVA CULTURAL para ganhadores que residam na cidade de São Paulo; os demais ganhadores receberão o prêmio pelo correio; todos os ganhadores serão contatados por telefone ou telegrama;

• Serão distribuídos 10 prêmios, no total, na ordem especificada;

• A EDITORA NOVA CULTURAL se reserva o direito de utilizar as frases recebidas para qualquer finalidade, ficando isenta de qualquer vínculo com o autor.

1º PRÊMIO: 01 SUPER NES E 04 FITAS PARA SUPER NES
2º PRÊMIO: 01 SUPER NES E 03 FITAS PARA SUPER NES
3º PRÊMIO: 01 SUPER NES E 02 FITAS PARA SUPER NES
4º PRÊMIO: 01 SUPER NES E 01 FITA PARA SUPER NES
5º PRÊMIO: 01 SUPER NES
6º ao 10º PRÊMIO: 01 FITA PARA SUPER NES PARA CADA UM


BEM-VI
NDO À
PRÓXIM
A FASE
FOX
MORTAL KOMB
SEGA
Acclaim
entertainment, inc.
Mortal Kombat® ©1992 Midway® Manufacturing Company. Todos os direitos reservados.
Desenvolvido pur Probe Software Ltd. ©1993 Acclaim Entertainment, Ltd..
Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença de Acclaim Entertainment, Ltd..

Aqui tem sangue sim. Com esse nome você queria o quê, sopa?

Esse jogo, definitivamente, não é para molóides. Por isso, se você tem estômago forte, vai adorar as aventuras dos lutadores mais sensacionais e violentos da área, que vão invadir seu videogame pra promover uma verdadeira pancadaria. São 7 guerreiros para Mega Drive e 6 para Master System com imagens digitalizadas incríveis. Entre eles o Johnny Cage e seu terrível Chute Sombra. Lute pelo seu Mortal Kombat. Ou então vá brincar de boneca!

AT®

Master System MEGA DRIVE

TEC TOY

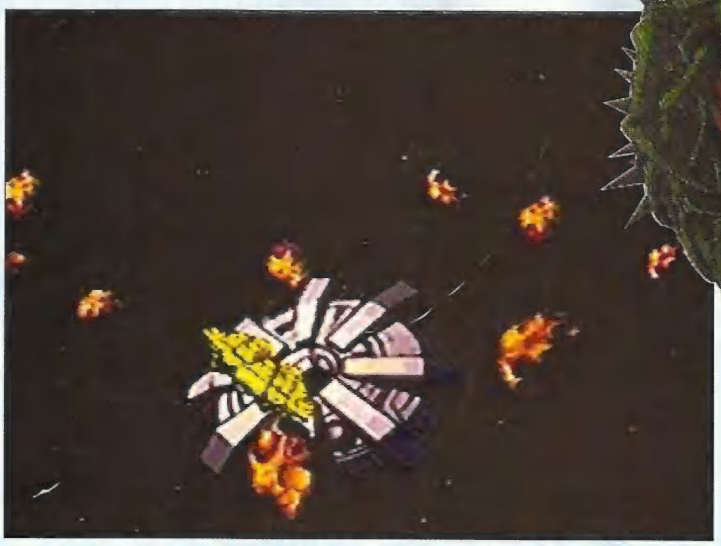
SNES

Por ***Marjorie Bros***

Super Metroid traz o que todos os jogadores sonham: um colossal cart de 24 Mega, recheado com ação e pura diversão. Esse lançamento transformou seu predecessor de 8 bits em um clássico. Na apresentação, uma retrospectiva com os 2 capítulos anteriores (Nes e Gameboy). Uma cria metroid escapou do SR-389 e recolonizou o planeta. A princípio, parece que o jogo é um "deja vu", mas logo você descobre que aquela antiga área é apenas a ponta do iceberg, o qual escondia um terreno novo, cheio de novos objetos e imensas monstruosidades metroids. A heroína Samus equilave a um exército. Novos movimentos e armas juntam-se aos velhos. Uma das novidades é que ela atira nas diagonais. O controle do SNes mostra eficiência, os 6 botões são usados. Show de jogabilidade. Os labirintos são um espetáculo: o jogo é 5 vezes maior que a antiga versão para Nintendinho que não era pequena. Essas qualidades tornam **Super Metroid** o maior jogo de plataforma de todos os tempos.

No começo não há muito a fazer. Basta escapar dentro do tempo

***DICA:** salve seus progressos em sua própria nave. Basta mover o direcional para baixo*



Essa é a terceira aventura da série. A primeira surgiu no Nintendinho, a segunda, mais recente, pertence ao Gameboy

***DICA:** cinco mísseis abrem os portões vermelhos*

O mapa mostra o mundo onde você está, sem as passagens secretas

SUPER METROID
SNES

4.8

NINTENDO

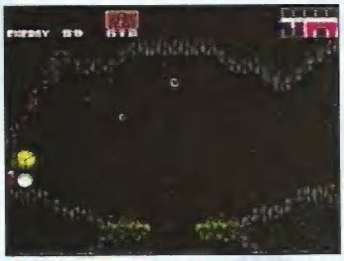
24 Mega - 5 Mundos

1 Jogador

Ação - Bateria

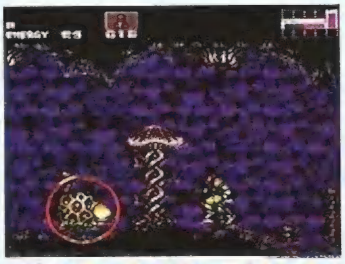
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

DICA: com a bomba volte a esse lugar e ganhe mais 5 mísseis



DICA: utilize o mapa para encontrar passagens secretas

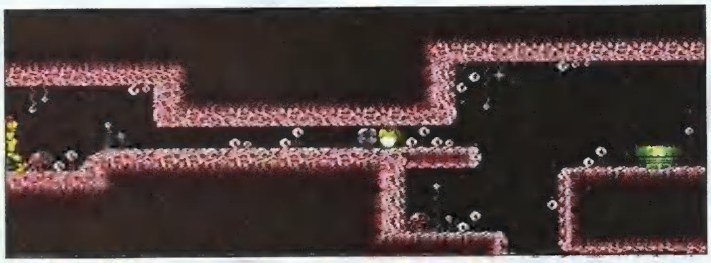
DICA: alguns inimigos exigem estratégia. Para matar os monstros acima utilize a bomba



DICA: não atire nos casulos para não ser atacado

DICA: esses seres são sua iluminação, não os mate

DICA: sempre insista em passar. Uma boa estratégia é minar o chão com bombas (são infinitas) e esperar por alguma surpresa

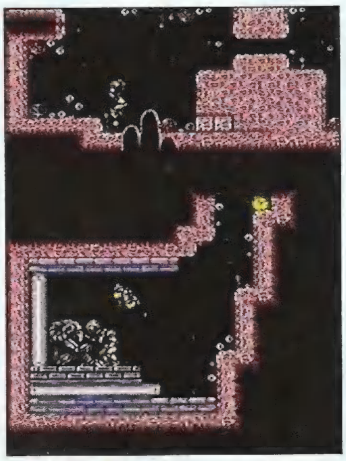


DICA: o "S" em seu mapa corresponde ao save. Nem sempre eles são de fácil acesso. Utilize a passagem acima para encontrar um deles

DICA: mate todos os inimigos da tela e abra o portão cinza

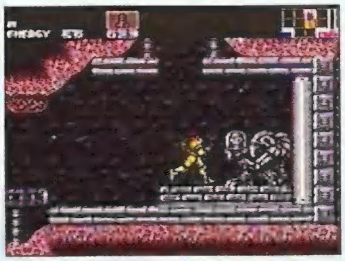
DICA: nesse canto Samus é imune aos ataque. Use os mísseis

DICA: após matar o monstro lado, saia pela passagem superior



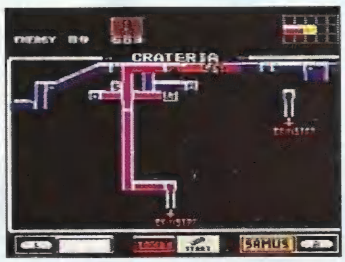
DICA: mais uma passagem secreta. Essa leva ao "charge beam"

DICA: um toque de Mario. Para sair utilize o cano



DICA: com o super-míssil você pode abrir os portões verdes

DICA: os ícones mostram a arma a ser utilizada. Aqui o super-míssel



O seu maior aliado, seu mapa

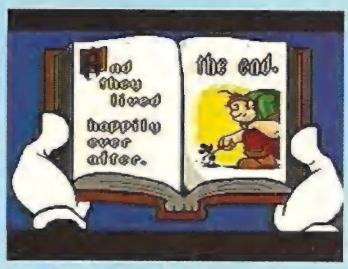
DICA: velocidade nesse trecho para não ser apanhado pelas garras

MICKEY ULTIMATE CHALLENGE

Por ***Marjorie Bros***

O astro maior da turma de Disney, Mickey, o camundongo, adormece e passa a ter sonhos estranhíssimos. Suas noites são povoadas de portas nas quais precisa entrar para encontrar seus grandes amigos Horácio, Pateta, Donald e Margarida. Você tem que ajudá-lo a montar quebra-cabeças, colher pertences perdidos de cada personagem e descobrir a causa dos sucessivos terremotos que vêm abalando o castelo. Depois de desvendados todos os quebra-cabeças, você devolve o objeto ao personagem correspondente e recebe como pagamento um grão de feijão mágico. Trate de juntar todos eles para conseguir um super pé de feijão que o levará direto ao verdadeiro causador dos terremotos. O último desafio será um teste tipo queima neurônios para seu raciocínio: montar um quebra-cabeça no formato de um despertador. Caso seja bem-sucedido, o despertador toca e você acorda vitorioso.

Para acordar o gigante nada melhor que o despertador



A velha e manjada história que começa com um sonho

ULTIMATE CHALLENGE
SNES

3.3

HI-TECH

8 Mega - 6 Fases

1 Jogador

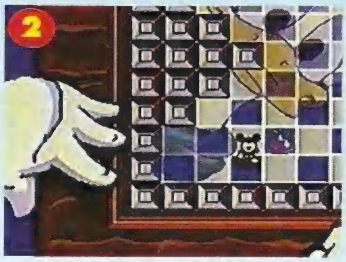
Puzzle - Password

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	

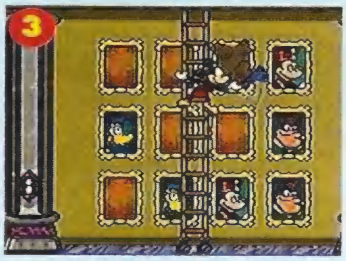
Após recolher todos os itens você deve entregá-los a seus donos...

...depois é só fazer um desejo e jogar uma moeda no poço para aparecer o fabuloso pé de feijão

A fase mais fácil, basta pular sobre os livros obedecendo a ordem alfabética. Cuidado para não tocar no chão



***DICA:** cuidado para não empurrar as garrafas para os cantos. O objetivo é passá-los para fora*



O tradicional jogo da memória não poderia ficar de fora desse tipo de cart

***DICA:** neste quebra-cabeça tipo o jogo Senha, você pode primeiro colocar todas as peças iguais nas fileiras para poupar tentativas*

Nesse outro, o desafio é sonoro. O jogo toca algumas notas e você tem que acertá-las, progressivamente

Por *Manny LaMancha*

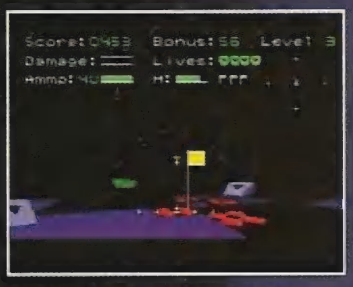
GAMEPRO DIRETO DOS USA

SPECTRE

Se depender da temática dos videogames, o futuro do planeta não será nada divertido: invadida por aliens, a Terra será povoada por tanques de guerra high-tech. Este é o enfoque "batidão" de Spectre. Muito mais do que uma versão gêmea de "Capture of Flag", o modo para 1 jogador exige que você colha bandeiras sob o fogo da artilharia inimiga. Com o progresso, as coisas vão esquentando: a oposição fica mais implacável e com maior poder de munição. Para realçar o desafio, há obstáculos ao redor das bandeiras. No modo two-player, cada jogador tem uma visão da tela ao meio, o que possibilita monitorar melhor a competição. Trabalhar com seu tanque é fácil. Quando você dirige, todo o arsenal está disponível num painel acima, com sua direção e outras. O difícil é aprender a função de cada botão. A perspectiva do interior da cabine mostra um campo de batalha simples e com animação regular. O terreno possui formas geométricas básicas, como esferas e cubos, e tanques inimigos de diferentes cores. A prova dos 9 em habilidade é acertá-los de perto, pois os tanques aparecem e somem de sua visão num piscar de olhos.

DICA: no momento em que equipar seu tanque, tenha em mente o jogo, suas necessidades e seu estilo de jogo

DICA: inimigos são rápidos na hora de abordar seu tanque, mas aqui temos uma tática que pode ajudá-lo. Use o radar para localizá-lo antes dele colocá-lo na mira. Então pule na direção dele e gire no ar. Quando cair você pode pegá-lo por trás



DICA: se a última bandeira estiver cercada de inimigos, vá para ela caso tenha poucos danos. Ao completar a fase os danos somem

UM CLÁSSICO DO MAC

A música é sutil, mas constitui uma boa trilha para ação. O que brilha são os sons de combate, dos quais há 2 modos. O primeiro fornece o original do clássico Spectre para computadores Macintosh. O segundo tem efeitos espaciais. Existem itens para colher como vidas extras, recarregadores de energia e bandeiras. A certa altura o negócio começa a ficar muito rápido, o que dificulta obter seus objetivos. Spectre é um simulador difícil, com fases com tanta ação que chegam a ser desgastantes. Você só vai entender isso quando uma saraivada de tiros for disparada em sua direção.

DICA: no modo dois jogadores, um pode auxiliar as manobras do outro. Mas o melhor é ir um para cada lado e pegar as bandeiras o mais depressa possível

Nesse jogo o negócio é matar ou morrer

DICA: você pode pular de fases desde que já tenha encontrado as "áreas de pulo" que existem em determinadas fases

SNes
Spectre
Gametek

Esse jogo de tanques futurista em primeira pessoa proporciona momentos de muita ação. Grande simulador, para todos os que curtem o gênero.

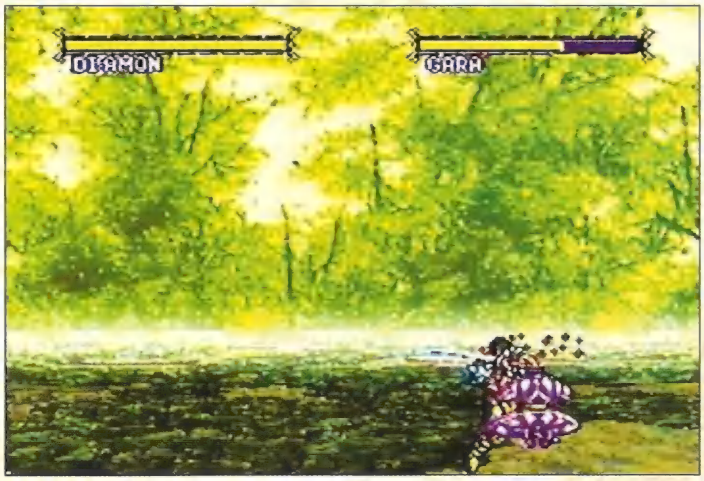
Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	5.0	5.0	4.0	Interm.

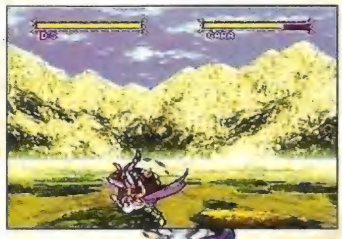
US$64.95
8 Mega
Já disponível
Simulador

2 jogadores
Níveis infinitos
Visão: 1ª pessoa

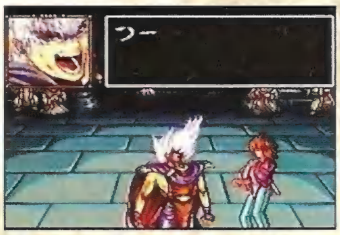
Por ***Marcelo Kamikaze***

Mais um game que teve inspiração em desenhos animados. **Bastard** se baseia numa época em que o mundo era dominado pela guerra, pelo caos e pela magia. O jogo traduz com felicidade o significado da magia e da batalha aérea em três dimensões. Existem, ainda, as magias especiais. Para acioná-las, mantenha pressionado o botão R e utilize as sequências de botões apresentadas na página ao lado. Os botões A, B, X e Y jogam magias simples e a direção corresponde ao posicionamento dos botões (o botão B solta para baixo o A para direita etc.). Com L você troca o plano (frente ou fundo). Alguns personagens, como Gara e Nei, podem avançar sobre o oponente com a espada usando os botões R + L . **Bastard** é bem feito graficamente, seus efeitos são interessantes, mas o jogo acaba pecando na jogabilidade. O nome do jogo também deixa a desejar. Será que ninguém da Cobra Team (japonesa) lembrou que "bastard" é um sonoro palavrão para os ouvidos americanos?



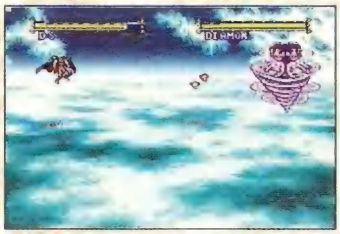


Gara pode arremessar com RR

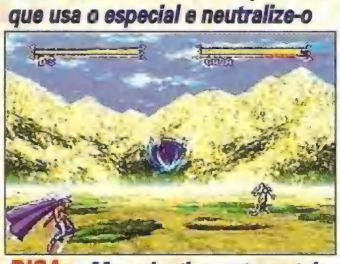


Há uma demo entre as batalhas

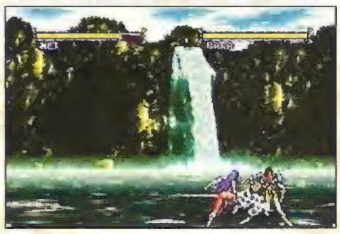
***DICA:** com Dark Schneider, use o Chaser seguido do Megadeath*



***DICA:** acerte um tiro no oponente que usa o especial e neutralize-o*



***DICA:** o Megadeath acerta na tela toda. Revide com um tiro certeiro*



Use o L+R para surpreender

No Group Battle, podem-se escolher os personegens sem que o adversário saiba em qual ordem você os pegou

BASTARD **3.5**

SNES

COBRA TEAM

12 Mega - N/D

2 Jogadores Simultâneos

Ação - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■		

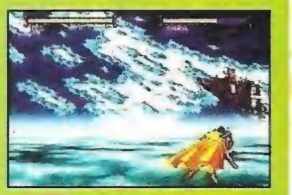
DARK SCHNEIDER

Megadeath: danos ao inimigo onde ele estiver

Ground Blaster: um fogo rasteiro para o oponente

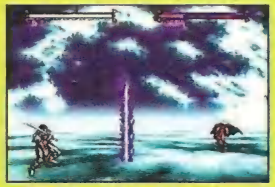
Chaser: persegue o inimigo até acertá-lo

Machine Gun Fire: tiros múltiplos

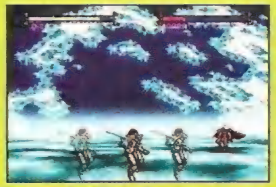


2 Body Heat: transforma-se numa brasa

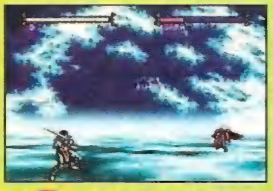
GARA



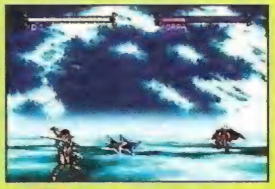
Flame Wave: uma onda varre os adversários



Illusion: use o para confundir (RR para voltar)



Shuriken High: destrói tudo no céu



Shuriken Low: pega tudo que estiver em terra

Os golpes devem ser executados pressionando R e apertar os botões ABXY conforme as setas. 2 = 2 vezes A

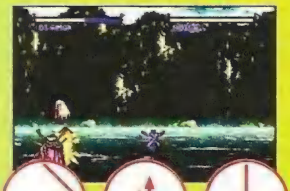
NEI ASHES

Tesla: raios fritam o oponente

Gravitron: suga todos os raios da tela

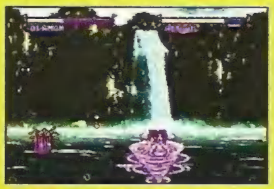
Storm Wave: varre 50% da tela

ABIGAIL

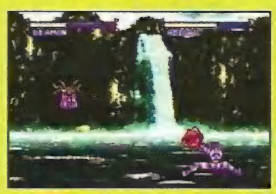


Wide Ball: tiro duplo de difícil escapatória

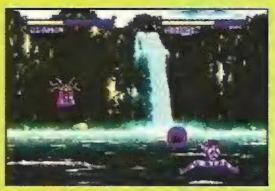
DI AMON



Tornado: lança tiros para todos os lados



Kiss: se acertar, paralisa o inimigo



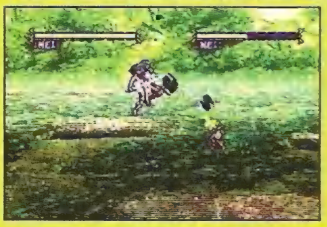
Double Shot: tiro duplo que varre a vertical

KALL SU

Ice Arrow: tiro largo

Wyvern: um dragão solta tiros de gelo sobre o oponente

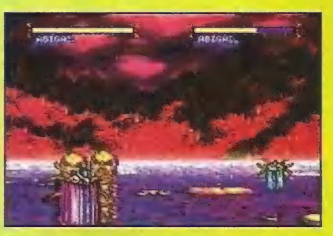
SUPERGP DICA: No modo VS selecione o cenário (com Select) mantendo pressionados os botões R e X. Dessa maneira, você poderá escolher 4 cenários extras cada um com seus efeitos



Nei fica invencível quando a névoa aparece

Kall Su pode se esconder em seu cenário

Gara fica praticamente invisível em seu cenário

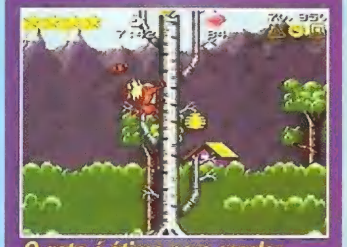


Os pilares com caveira causam danos a todos, menos a Abigail

SNES

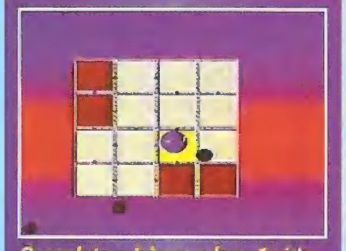
CLAYMATES

O professor Putty está no caminho de uma invenção capaz de transformar qualquer ser vivo em argila. Mas o invejoso e mau-intencionado Dr. Jobo está de olho na descoberta. O Dr. rapta Putty e transforma você, que faz o papel do filho do Professor, numa bola de argila. Só que esta mutação permite que você se transforme em diferentes animais (gato, rato, pássaro) . São estes poderes que o ajudarão a resgatar o velho daddy.



O gato é ótimo para escalar

Salve seus progressos aqui



Complete o bônus e leva 1 vida

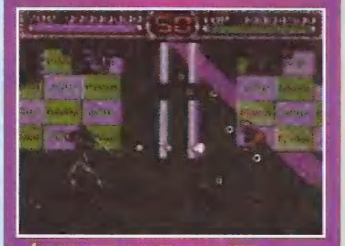
CLAYMATES					Interplay
8 Mega 1 Jogador	Fases: 8 Aventura		Continue		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

SNES

X-KALIBER 2097

X-Kaliber atira da cintura

Os chefes usam efeitos morph



Jogue um contra o outro

Uma viagem a um mundo surreal: um futuro aterrorizado por alienígenas, robôs, cientistas loucos e mutantes. Se você espera salvar o mundo - e resgatar seu parceiro - terá que enfrentar 6 fases de combate non-stop. Você possui um trunfo: a X-Kaliber, a espada legendária com incríveis poderes. Toda ação é acompanhada da pulsação contagiante da trilha da Psikosonik.

X-KALIBER 2097					Activision
8 Mega 2 Jogadores	Fases: 6 Ação		Continue		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

SNES

ALFRED CHICKEN

A Mindscape apresenta o seu mascote - Alfred Chicken, o herói dos anos 90. Alfred é um frangote pirado com a missão de resgatar os ovos roubados pelos Meka-Chickens. Estes vilões galináceos-robóticos, planejam desenvolver em laboratório um exército destruidor. Além dos inimigos, Alfred enfrenta armadilhas, passagens secretas, vidas extras e salas escondidas. Omeletão eletrônico!

DICA: direcional para baixo para matar os inimigos

Use bem os "switchs"

Cuidado com o espinhudo

A. CHICKEN					Mindscape
4 Mega 1 Jogador	Fases: 5 Aventura		Passwords		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

SNES

LESTER THE UNLIKEY

Pule certinho ou dança

Os sapos são grandes....

As malocas podem ser perigosas

O desastrado Lester sai em busca de aventura e embarca como clandestino num navio, sem saber que a embarcação pertencia a piratas. Resultado: foi arremessado ao mar e teve que nadar até uma ilha deserta. Agora, para regressar ao lar tem que encontrar o líder dos nativos. Mas, antes, terá que libertar o ancião das garras dos piratas. Ao longo do desafio, Lester queima os neurônios para fazer o melhor uso dos variados itens.

LESTER					Virgin
4 Mega 1 Jogador	Fases: N/D Ação		Continue		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

THE FLINTSTONES

Por ***Marjorie Bros***

Mais um jogo dos Flintstones, desta vez para SNes. Para começo de conversa, este side-scrolling de plataformas é bastante parecido com a versão do Mega Drive, a qual é superada em algumas inovações. Você movimenta Fred ou o nanico Barney numa tela-mapa (como se fosse um tabuleiro de ludo, vixe...) alternadamente, e joga o dado para progredir de fase. Então é só correr para o abraço: **Mario Bros** na veia, com os personagens descendo a clava em inimigos previsíveis e saltando obstáculos. O mais interessante de tudo são as fases bônus, nas quais você pode testar sua sorte num parque de diversões entre quatro tipos de jogos, recupera a energia perdida num Café e disputa uma corrida (na perspectiva de F-0) no estádio da cidade em troca do mapa do tesouro. Com o mapa e o botão select você fica sabendo a localização do X. Agora resta apenas chegar até ele. É a parte mais difícil. Ihabadabadoo!

DICA: são muitos corações escondidos mas você só consegue carregar seis de uma só vez

DICA: não deixe as mulheres pegarem os heróis ou você voltará para trás no jogo

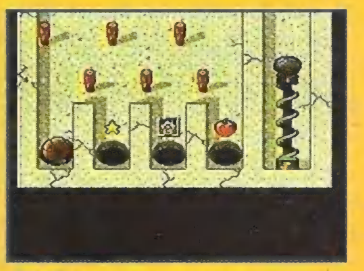
Após pegar o mapa um pequeno desanimo. Mais 3 ilhas inteiras para completar

DICA: para ganhar a corrida, mova-se pelo lado interno da pista, não esqueça de pular as poças de lama e evite encostar no seu "amigo"

DICA: use duas vezes o botão de pulo para saltos maiores. Obs: esse truque lhe custa uma moeda

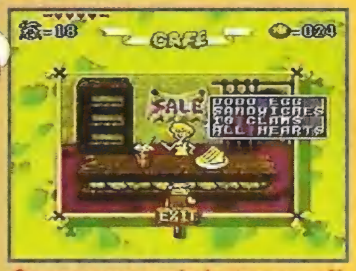
DICA: o último nº de seu tempo vai para este jogo da velha. Deixe o nº 5 por último e fature 7 vidas

Os passwords são bem complicados



DICA: não perca tempos no parque. A entrada é cara e os prêmios não são lá compesadores

Cuidado com o dino, ele passa atropelando



Sempre que possível passe no café para melhorar seu status

FLINTSTONES	3.3
SNES	
TAITO	
8 Mega - 5 Fases	
2 Jogadores	
Ação - Passwords	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	

Por *Chefe*

Gravidade não é uma idéia é lei. **Subterrania** subverte a lei física e a transforma em jogabilidade num grande shooter.

AÇÃO PROFUNDA

Subterrania é ficção científica de ação! Tudo se passa sob a superfície do planeta, onde uma colônia de cientistas é atacada por forças alienígenas. Você controla o rápido e mortal Attack Fighter, um caça de alta tecnologia. Como a gravidade influencia no movimento da nave, só mata o jogo quem preencher os requesitos de um piloto excepcional: dedos fortes, planejamento estratégico e noção de espaço. Cada uma das 9 fases apresenta missões com objetivos diferentes.

***DICA:** ao lutar contra essa coisa mantenha toda distância possível*

***DICA:** use a gravidade para conservar combustível planando. Entretanto, você sempre vai gastar mais gasolina se não contar com cinco foguete*

***DICA:** desça de qualquer altura sem sofrer nenhum dano*

***DICA:** não saia das fases 1 e 2 sem contar com combustível suficiente para encontrar vidas*

SUBTERRANIA

Uma das maiores dificuldades que o jogador enfrentará é se acostumar à gravidade

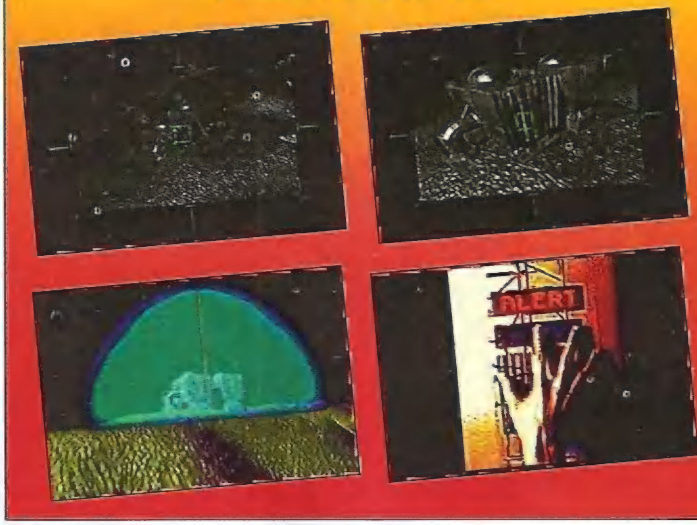
Você precisa resgatar mineiros, destruir armas alienígenas, e combater 6 sub-estágios, preparando sua nave para uma guerra submarina. A Attack Fighter se desloca com fluidez, mas é preciso treino para não esbarrar nas cavernas. Há muitos tipos de power-ups, alguns fatais. De quebra, os alienígenas atiram o tempo todo contra você. Devido ao curto alcance dos tiros e a interferência da gravidade você tem que realizar manobras mirabolantes para atirar com precisão. Os excelentes controles, possibilitam um comando com rotação de 360 graus na tela. Bom demais!

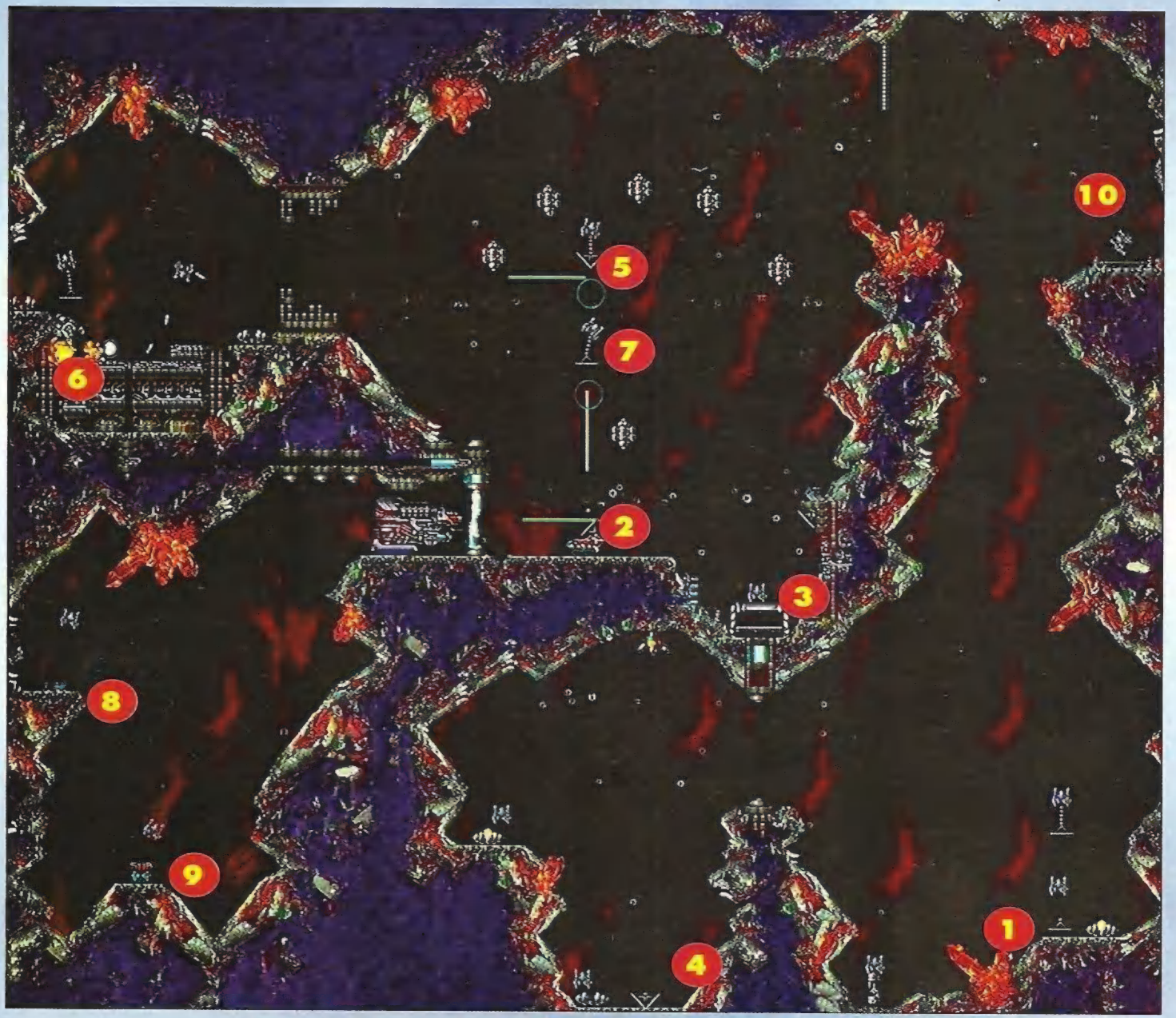
***DICA:** durante o briefing das missões você recebe críticas e pistas*

***DICA:** cheque todas as áreas de gasolina e os campos inimigos. O número desses itens ajuda muito a determinar suas estratégias*

Treine os controles antes de iniciar

ALIEN ATTACK





SUPER GP ESTRATÉGIA PARA SE DAR BEM

A missão número três é um bom exemplo da difuculdade que o game proporciona. Aqui vale mais a estratégia do que a força bruta. O combustível não é escasso como nas primeiras fases mas sempre é bom economizar. O primeiro passo é buscar o defletor horizontal no canto inferior direito da caverna **(1)**. Esse defletor deve ser usado em conjunto com o tanque na parte central da tela **(2)**. Agora já se torna possível abrir a caverna inferior, basta pousar no switch e mover o direcional para baixo **(3)**. Siga para a caverna e pegue o defletor diagonal **(4)**. Atenção: fique de olho em seu combustível, se necessário rebasteça. Volte para a parte superior da tela e possicione-se no meio dos inimigos que permanecem girando na tela. Você precisa fazer com que o lazer inimigo bata no defletor e destrua a muralha no canto superior esquerdo da tela **(5)**. Pronto, agora basta entrar e detonar tudo para abrir o terceiro portão **(6)**. Cheque novamente seu combustível. Ainda no local, pegue um novo defletor horizontal, pois é com ele que você irá destruir o tanque que guarda a entrada da última sala. Para conseguir isso basta ficar próximo ao local que você usou o segundo defletor **(7)**. Agora está fácil. Antes de entrar na última verifique mais uma vez seu combustível, pois dentro da sala não há como reabastecer. O grupo a ser salvo encontra-se na entrada a esquerda **(8)** e o "sub" está logo abaixo **(9)**. Missão completa é só voltar para base e encarar o próximo pepino **(10)**.

SUBTERRANIA **4.3**

MEGA

SEGA

16 Mega - 9 Fases

1 Jogador

Tiro - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Por *Marjorie Bros*

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Dogmatix, o fiel vira-lata de Asterix, e Getafix, o druída, estão com os romanos. Nessa mistura de puzzle com ação/aventura, no papel de Asterix, ou seu parceiro Obelix, você tem 6 fases e mais de 50 áreas. Há tropas de inimigos e obstáculos, como espinhos e pilares que desabam. **Asterix** é um bom desafio. Antes das batalhas há um puzzle estilo **Lemmings**. Surgem as armas especiais quando se bebe a poção mágica. Além dos power-ups de sempre, como invencibilidade, vidas extras e energia; você aumenta a pontuação achando moedas, bolsas de dinheiro, escudos; e itens para detonar os inimigos da tela. Gráficos coloridos e brilhantes, seguindo o traço de Grosciny (o criador).

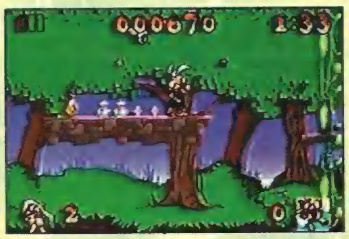
ASTERIX
MEGA

30

SEGA	
16 Mega - 6 Fases	
1 Jogador	
Aventura/Password	
GRÁFICO	■■■□□
SOM	■■■□□
DIFICULDADE	■■□□□
FUN FACTOR	■■■■□
	1 2 3 4 5

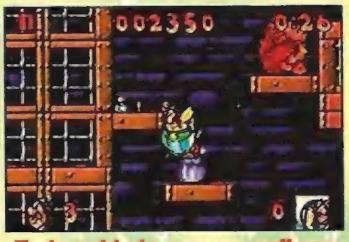
No final de fase, Asterix recebe poção e Obelix um javali

***DICA:** nesse ponto, use a nuvem para seguir adiante*

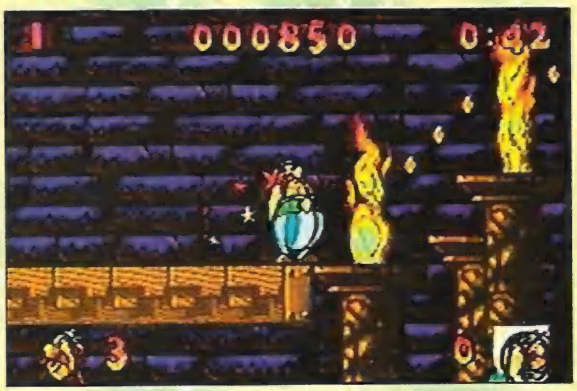


***DICA:** tome a poção para voar, pegar as moedas e uma vida*

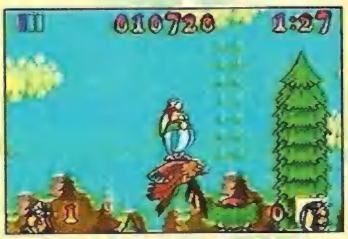
Em suas aventuras você vai percorrer toda a Europa



Todo cuidado com as mulheres é pouco: elas explodem



***DICA:** pegue a foice do lado esquerdo. Você se torna invencível e pode passar rápido pelas chamas*



Pule rápido para a plataforma, senão a águia o deixa na mão

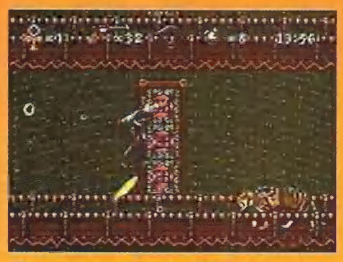
***DICA:** use Asterix nessa fase. Para alcançar a plataforma superior, desça e aperte o botão. A plataforma descerá*

***DICA:** pegue a poção da esquerda e ganhe bombas para atirar nos inimigos nas plataformas. Cuidado com os peixes que pulam entre elas. No final pegue outra poção e use-a para criar a nuvem por onde você tem de passar*

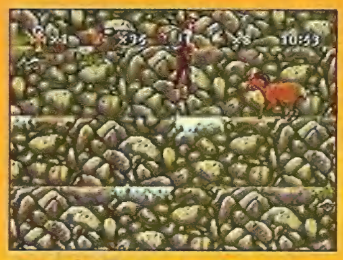
YOUNG INDIANA JONES
INSTRUMENT OF CHAOS

Por ***Marjorie Bros***

Instrument of Chaos reúne todos os elementos de uma aventura de Indiana Jones em um cart com 8 Mega. O boneco é grande e tem as armas originais do filme (chicote, revólver, bombas). A arma mais usada é o velho chicote, que também serve para escalar as plataformas multi-scrolling. Os cenários são de lugares pitorescos escolhidos numa tela mapa que antecede as fases. Você enfrenta a Gestapo, a temível polícia nazista; os sequazes do faraó no Egito; bandidos indianos num mercado e muito mais, para colher os itens que o levam ao tesouro. A mancada é a na animação: slowdown e a reduzida mobilidade fazem com que o herói de Spielberg se pareça mais com o de um desengoçado professor de Antropologia.

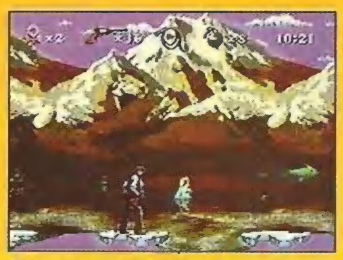


Por que eu não estudei para ser dentista?



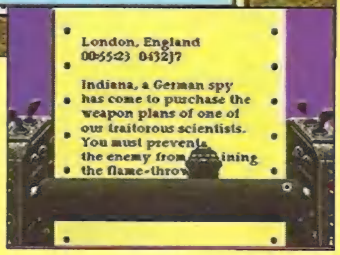
Cuidado! Tudo que sobe pode descer

O Egito também está no caminho de nosso herói



Nunca um professor de Antropologia andou tanto

Os cenários não chegam a decepcionar, mas a jogabilidade...



Aqui uma pequena amostra das pitorescas localidades que Indiana Jones vai percorrer em suas andanças atrás de itens para encontrar o tesouro

O chicote também serve como uma espécie de cipó

INSTRUMENT OF CHAOS
MEGA

3,3

LUCAS ARTS	
8 Mega - N/D	
1 Jogador	
Ação - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Virtua Racing VR

Por ***Chefe***

Adoradores da velocidade, do Oiapoque ao Chuí, tremei! A Tec Toy, responsável pelos lançamentos da Sega no Brasil, consegue mais uma façanha - lançar, quase simultanemente à terra de tio Clinton, o cartucho do ano: **Virtua Racing**. Mesmo com um precinho picante para o nosso poder aquisistivo (cerca de US$ 100), **VR** é o que se pode chamar de um investimento líquido e certo para suas URVs. Simulador de F-1 que trabalha muito bem os gráficos poligonais, **VR** gera um efeito tridimensional realista jamais visto no estilo. Tudo isto graças à capacidade de 16 Mega e ao chip SVP (Sega Virtua Processing), a mais nova arma da Sega na guerra do videogame. Tirando o primor da parte gráfica, o que já seria suficiente para desbancar qualquer concorrente, **VR** traz uma jogabilidade fora do comum. A começar pelos quatro tipos de perspectiva, desde uma visão em primeira pessoa até a perspectiva aérea, que podem ser alterados com o simples toque do botão. Os comandos são reduzidos a aceleração e freio. Você opta também entre o desafio: contra o relógio ou enfrentar outros competidores. Para os fascinados pela velocidade, recomenda-se especialmente a opção para dois jogadores, com tela dividida. É espetacular. Parafraseando o nosso querido São Tomé: tem que ver para não crer!

4 MANEIRAS DE JOGAR

Cockpit View

Neste modo é bem difícil controlar o carro. A sensação de velocidade chega a ser vertiginosa. Aventure-se só quando tiver um amplo conhecimento do percurso

Follow View

Recomendadado pela redação da SuperGP. Você tem uma boa visão do percurso e até uma pequena tolerância que possibilita alguns erros

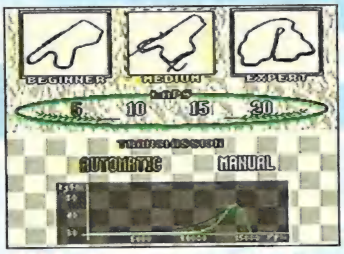
Float View

Uma visão aérea intermediária. Boa para você treinar as mudanças de marchas. Também dá uma boa idéia do traçado

Fly View

Para quem precisa de um pouco de prática no volante. Aproveite para conhecer melhor a pista e descobrir as tangentes de cada curva.

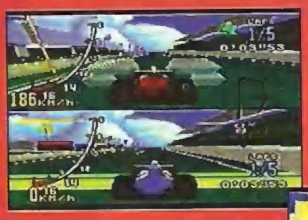
São os mesmos três circuitos do Arcade que variam em dificuldade



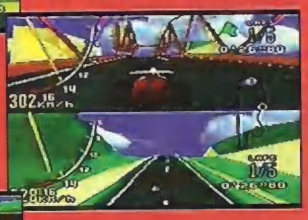
DICA: *treine bastante cada pista antes de tentar bater algum recorde*

DICA: *chegue entre os 3 primeiros, e veja o replay. Atenção especial na sua melhor volta*

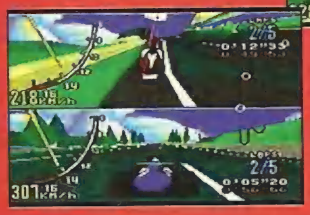
PEGA EM DOIS JOGADORES



A tela é dividida deste modo. Acima temos nosso Chefe, abaixo a Marjorie que resolveu dar um pouco de lambuja, largando depois...



...até que o Chefe foi bem na primeira volta, nada mal para um cara da idade dele...



...mas seus reflexos já não são mais os mesmos. Eta, barbeiro. Daí, até o fim da corrida só deu a Marjorie

BIG FOREST

OS MELHORES TEMPOS

Sega do Japão	Volta:	37"13
	Total:	3'07"71
Revista Mega Drive Fan	Volta:	38"20
	Total:	3'17"04
Redação SuperGP	Volta:	38"72
	Total:	3'19"39

1

DICA: *comece voando desde já, deixando o RPM no talo. Assim, você vai atingir a velocidade máxima já na primeira curva.*

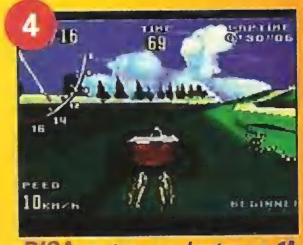
2

DICA: *a 1ª curva pode ser feita em velocidade máxima. Entre e saia por dentro, encurtando o caminho. Mas solte o direcional de vez em quando para evitar rodadas.*

3

DICA: *esta também pode ser feita com o pé em baixo: basta acertar a tangência. Entre e saia por dentro. Para acertar o traçado comece a virar bem cedo*

4



DICA: *entre por dentro na 1ª curva do "S", à direita, dando só um toque para a esquerda; na 2ª curva vale o inverso. Entre por dentro, à esquerda, e dê só um toque para a direita. Vai ser lindo!*

5 **DICA:** *esta curva, bem fechada, pode ser feita a 310 quilômetros por hora. Entre por dentro, como nas outras*

A VERSÃO SEGA DO SFX

Virtua Racing é o primeiro jogo da Sega a utilizar o chip SVP. Ele exerce funções similares ao chip SFX (de Star Fox da Nintendo). Tem capacidade para processar 9.000 polígonos por segundo e multiplica a velocidade de seu Mega Drive 12 vezes. A idéia da Sega é vender um adaptador com o chip em separado, com o intuito de reduzir o preço de seus futuros lançamentos

SEGA VIRTUA PROCESSOR

VIRTUA RACING
MEGA

4.8

SEGA

16 Mega - 3 pistas

2 Jogadores Simultâneos

Corrida - Continues

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

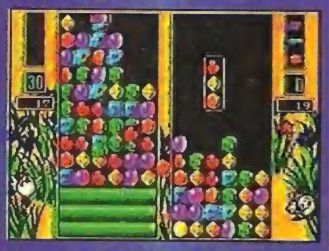
MEGA

COLUNS 3

Columns é uma variante do *Tetris* e já se tornou um clássico dos puzzle-games. São dois campos de jogo, onde se pode jogar contra o computador ou até quatro oponentes. A partir do topo da tela surgem blocos de três gemas coloridas que devem ser alinhados em uma disposição exata para que desapareçam. A grande novidade desta versão são os originais power-ups que conseguiram aumentar a jogabilidade.

DICA: macetes vêm na apresentação

Podem jogar até 5 pessoas

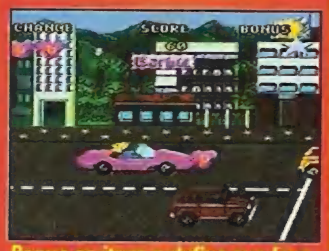


Use uma magia para enganar o oponente

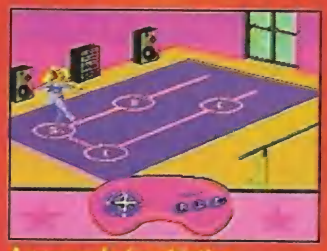
COLUNS 3					Sega
8 Mega 5 Jogadores	Fases: +80 Quebra-cabeça		Continue		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

MEGA

BARBIE



Pegue os itens e defina sua fase



A passarela é o objetivo

A era das bonecas estaria no fim?

Barbie tem uma vida super-agitada em sua carreira de modelo internacional. O jogo começa com a deusa das garotas dirigindo o seu conversível lilás pelas ruas de Beverly Hills. Na pista estarão espalhadas estrelas e itens que alteram a jogabilidade. Vestir, produzir/maquiar e até mesmo conduzir os passos da estrela num desfile é o seu objetivo. É o cart que, disparado, faz o maior sucesso entre o público feminino nas locadoras de games. Pudera!

BARBIE					High Tech
8 Mega 1 Jogador	Fases: +5 Ação		Continue		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

MEGA

GOOFY

Goofy é o nome original do Pateta, personagem de Walt Disney. Mas não espere pela mesma qualidade gráfica de carts da Disney. Ele é contratado pelo prof. Ludovico para uma limpeza no museu de história. Se conseguir, será promovido a faxineiro mor. Só que João Bafo-de-Onça está de olho nessa vaga. Nas plataformas o herói acha armas, itens e inimigos de outro mundo.

Existe uma maneira de saber quem o ajuda e quem atrapalha

Não espere a mesma riqueza de gráficos dos jogos Disney

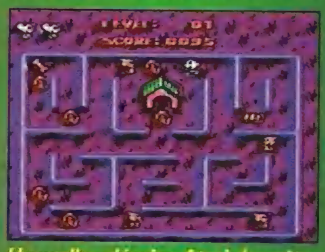
Mantendo o botão pressionado você pode usar a luva como cipó

GOOFY					Absolute
8 Mega 1 Jogador	Fases: 6 Ação			Password	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

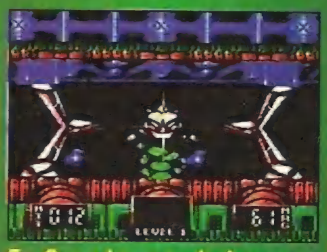
MEGA

FUNNY GAMES

É preciso ter reflexos rápidos



Um velho clássico Atari de volta



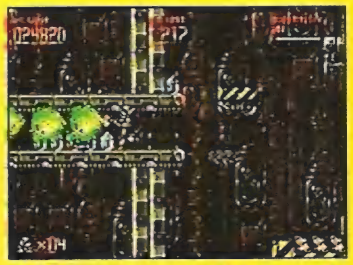
Em Space Laser, nada de novo

Fun'n'Games é um pacote para ser jogado com o mouse (ou controle normal). São 3 jogos (*Mouse Maze*, *Whack a Clown* e *Space Laser*) e 2 educativos (1 de música e 1 de pintar) como *Mario Paint*. Os jogos são simples e exigem reflexos rápidos. *Mouse Maze* é um labirinto como *Pac Man*. Em *Whack a Clown* tem-se 1 minuto para acertar palhaços que aparecem na tela. Já *Space Lazer* é um simulador onde se atira em alvos que cruzam o campo de visão.

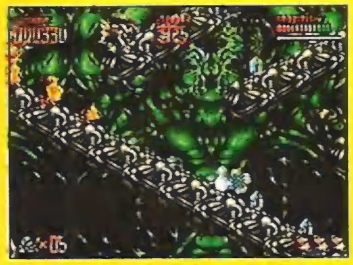
FUN'N'GAMES					
4 Mega 1 Jogador	Fases: N/D Educativo			Bateria	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

Por ***Marjorie Bros***

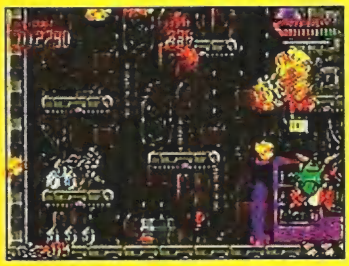
Ação multi-scrolling com gráficos detalhados e jogabilidade nota 1000. O controle de seu personagem é o ponto forte, com tiro, salto e corrente. Em certos momentos do jogo a tela fica repleta de inimigos variados. Um cart futurista e bonito. Grande lançamento da Data East. Os Eons, máquinas rebeldes que ameaçavam a ordem, foram banidos pela raça humana. Agora, depois de muitas gerações, as forças do mal atacam novamente. Num festival de terror high-tech, o exército cibernético espalha destruição por muitos planetas e escraviza milhões de pessoas. O único obstáculo em seu caminho de ruínas são as tropas libertadoras. Você encarna o papel de Bren Guier, um guerreiro que conta com armas sofisticadas e diferentes modos de ataque para transformar definitivamente o império maléfico em sucata.



DICA: seguindo o túnel à esquerda você ganha uma vida



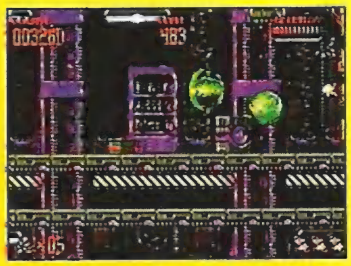
Torne-se uma bolinha e elimine o que tiver pela frente



DICA: use as plataformas para fugir da minhoca

DICA: para passar fácil desse trecho basta ficar abaixado no canto esquerdo e mandar bala

Em cada fase você tem que enfrentar dois chefes: um no começo e outro no fim



Sempre que estiver de posse do escudo aproveite para avançar o máximo que puder

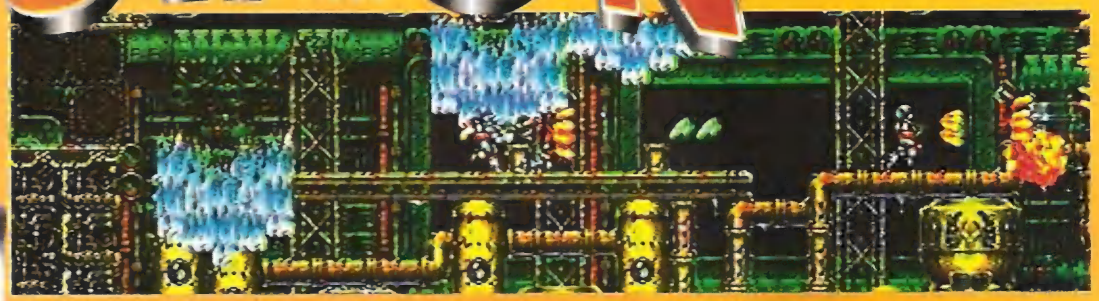
Os gráficos do demo saíram no capricho

Uma das inovações mais úteis do jogo é essa corda

MEGA TURRICAN

TURRICAN	4.0
MEGA	
DATA EAST	
8 Mega - 6	
1 Jogador	
Tiro - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					



DICA: para não se dar mal, assim que a água começar a cair, passe, avançando pouco a pouco

TEMPEST 2000

Por *Scarry Larry*

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Você que pensava que o Jaguar não passava de um gatinho manhoso, vai mudar de idéia! **Tempest 2000** já está arrebentando no mercado, para alegria de todos. Em pouco tempo de jogo, você vai sacar que não há jeito de não se amarrar neste cart.

TIRO 64 BITS

Tempest 2000 é um shooter de 64 bits com gráficos excelentes e boa jogabilidade. O cart tem variações do original dos arcades, incluindo uma nova extravagância 3D. Você controla a nave e atira contra alienígenas saqueadores (Tankers, Flippers, Pulsars) que se manifestam na forma de padrões geométricos vindos em sua direção. No início o tiro é simples, mas se torna complexo na medida em que se colhem power-ups como partículas lasers e itens. O modo de dois jogadores é decepcionante: jogar contra um amigo, usando espelhos para refletir os raios em direção ao campo oposto. Prefira jogar sozinho.

DICA: quando você acerta Demon Heads, os destroços que se formam são letais, evite-os

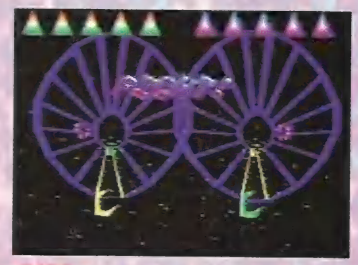
DICA: quando acertar o primeiro inimigo, pegue rápido os cristais (eles dão a partícula laser)

CORES

Os gráficos são fantásticos, com adversários em alta velocidade contrastando com um cenário estrelado. Inimigos rápidos, bem renderizados e letais. O painel colorido (ao alto no canto esquerdo) traz os power-ups e sua pontuação na partida. Definitivamente, trata-se do melhor trabalho de animação-rápida jamais visto em sistemas domésticos de videogame. O jogo trabalha com linhas e polígonos vazios que se deslocam em velocidade espantosa. A música supera a qualidade gráfica, com mais de 30 minutos de trilhas techno-pop, vozes digitalizadas e efeitos de som de arrepiar. Os controles são básicos e não apropriados à velocidade do jogo. Aqui muitos sentirão falta do arcade.

DICA: ao longo dessa fase em forma de concha, todo cuidado é pouco para não ficar preso numa das extremidades da teia

DICA: esse velho truque do arcade ainda funciona. Posicione sua nave num dos cantos superiores e faça movimentos laterais curtos para destruir tudo que vier pela frente



DICA: você não passou por essa warp zone porque não viu mais círculos. Procure na parte de cima das camadas de nuvem

AÇÃO

Com modos múltiplos e diferentes configurações de dificuldade, **Tempest** é adequado para iniciantes e para feras. Para detonar este shooter é melhor contar com coordenação e nervos de aço. É a última palavra em sons, gráficos e velocidade. **Tempest 2000** revelou-se capaz de fazer o Jaguar rugir e virar uma fera.

DICA: conserve seu Super Zapper até enxergar os Demon Heads

Jaguar
Tempest 2000
Atari

Afinal, o grande jogo de tiro de que o Jaguar estava precisando. Os gráficos são estonteantes e a jogabilidade é suave. O Jaguar ruge!

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	5.0	4.5	5.0	Ajust.

US$59.99
16 Mega
Já disponível
Tiro
2 jogadores
100 fases
Visão: 1ª pessoa

O RESTO É BRINQUEDO DE CRIANÇA

NOVO

Lançamento:

- compatível com Atari* e Master System*
- botões de tiro com resposta rápida
- botões laterais "turbo"
- direcional preciso
- formato ergonômico e design avançado

A Look Like oferece a mais completa linha de controladores do mercado. Todos os joysticks **Super Joypad** possuem turbo independente com várias velocidades e formato ergonômico, permitindo mais conforto no manuseio.

SUPER joypad

Modelos disponíveis

J 1 - para Phantom System* HI-TOP GAME e VG 9000*
J 2 - para Dynavision* 2 ou 3 e Handyvision*
J 3 - para Mega Dirve* e Genesis* 16 bits
J 4 - para Master System*
J 5 - para Geniecom*
J 6 - para Super Nintendo* e Super Famicom* 16 bits
J 7 - para Top System*

RELAÇÃO DE LOJAS QUE COMERCIALIZAM NOSSOS PRODUTOS (VAREJO)

MESBLA - CARREFOUR - ELDORADO - MAKRO - FOTOPTICA - SENDAS - COMERCIAL EDUARDO / GALERIA PAGÉ
ODISOM - Rua dos Timbiras, 154 - F.: 223-3458
ELETRONICA CATODI - Rua Santa Efigênia, 398 -F.: 221-4198
JOTÃO - Av. Ipiranga, 1179 - F.: 228-6845 e 228-9536
DIGISOM - Av. Conselheiro Carrão, 3236 - F.: 293-0689
MIDOPA - Rua Santa Efigênia, 244 - F.: 221-3299
CEAMAR - Rua Santa Efigênia,568 - F.: 223-7577
VENDAS NO ATACADO LOOK LIKE F.: 293-4922

LOOK LIKE

tel/fax: (011) 293.4922

Mega Drive, Genesis e Master System são marcas registradas da Sega Enterprises Corp. Super Nintendo e Super Famicom são marcas registradas de Nintendo Corp.

Por ***Fulaninho***

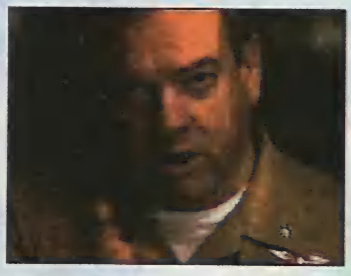
TomCat Alley é um CD que passaria perfeitamente como uma versão para videogame do filme Top Gun. Mas, ao ligar o Sega CD, não espere assistir na tela da TV o romance água com açúcar da loiraça Kelly McGillis com o galã Tom Cruise. O tema aqui é ação ininterrupta nas alturas. Serão muitas missões supersônicas no F-14 Tomcat, o caça dos mariners americanos, intercaladas com telas de vídeo full motion.

Existe algo de podre no Kremlin. Um fanático líder russo decidiu tirar umas férias no México... escoltado por nada menos que dois esquadrões de Migs lotados de bombas, mísseis, armas químicas e um arsenal completo de destruição. As maiores cidades americanas estão incluídas na relação de alvos destes kamikazes modernos. Como membro do esquadrão de defesa aérea dos Estados Unidos, acabou recaindo sobre você a tarefa nada simples de erradicar a nova ameça vermelha.

GAMEPRO DIRETO DOS USA

NO PAPEL DE CO-PILOTO

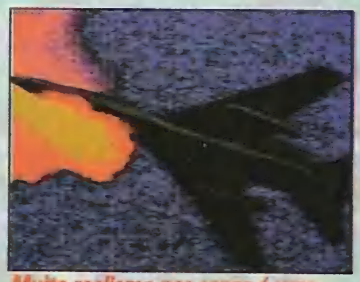
É muito estranho descobrir que neste jogo você não pilota o F-14. Sua função é de oficial de radar, sentado no banco traseiro do Tomcat. O controle da nave fica por conta do computador. Tomcat Alley usa atores reais, cenários e visão panorâmica a partir de material aéreo gerando um nítido campo de batalha. Sua parte na missão é controlar os sistemas de comunicação e navegação



de áreas além de disparar mísseis contra caças inimigos. Em **Tomcat Alley** você vai aprender que no atual estágio da tecnologia bélica, o papel de um soldado ou piloto se resume cada vez mais ao simples acionar de um botão. Em certos momentos, vão aparecer os HUDs (Heads Up Display), dispositivos que piscam na tela. Você dispõe de poucos segundos para decidir se move um cursor (Reticle) e clica num dos seis ícones HUD, aciona a mira, ou opta por uma investida a longa distância. Nem um pouco fácil, mesmo contando com controles superprecisos. A visão de cockpit mostra sua nave em

DICA: *ouça o piloto. Em certos momentos ele diz qual é o melhor míssil para detonar aviões inimigos.*
DICA: *se você não conseguir colocar o inimigo na mira, o alvo acaba sendo você. Usar os controles computadorizados requer rapidez*

DICA: *caso você fique sem chaff para enganar o radar justo na hora que tiver um míssil em sua perseguição é melhor se preparar para ser ejetado*
DICA: *escolher o caminho errado pode ser fatal para seus planos de grande aviador*



Muito realismo nas cenas é uma das características

A tensão impera entre o comandante e a tenente Fujimora
DICA: ouça com atenção a explicação de sua missão. É fácil esquecer alguma coisa

SEGA CD
Tomcat Alley
Sega

MA-13 Um CD fantástico. Animal, tribal, etc. Se você gosta de jogos de avião é o caso de comprar um Sega-CD só para jogar este. É um verdadeiro filme.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5.0	5.0	5.0	5.0	Interm.

US$59.99	*1 jogador*
CD	*Scrolling*
Disponível já	*Visões múltiplas*
Simulador	*Continues infinitos*

Muito perto para conforto

As manobras também apresentam enorme realismo. Só não se entusiasme demais com o visual para não virar alvo de Mig

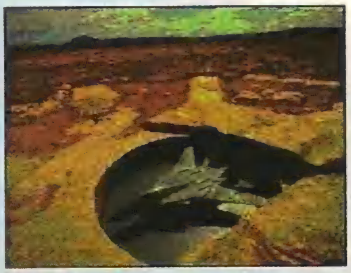
perseguição à esquadrilha inimiga. Agora você tenta direcionar no Reticle em ordem de fogo ou míssil ar-ar. Caso durante esses poucos segundos você não consiga aniquilar o russo, de caçador você passa para o papel de caça. Enquanto o seu piloto tenta escapar, é preciso prestar atenção ao áudio de aviso de disparo

Vindo para a morte

Ratchet tem um papel importante na trama

inimigo. Prepare-se para, em pouquíssimas frações de segundo, mover a Reticle no ícone Countermeasures e pressionar o botão para ativar o radar. Sem qualquer sombra de medo, os bons nunca morrem, no máximo eles se ejetam.

O centro de comando



Você decola de uma base subterrânea

VISUAL GENIAL

A ação pode não ser das melhores, mas ao se deparar com o visual do jogo... cara! Não é a toa que o TomCat Alley já está sendo considerado pela equipe da Sega o melhor real-actor, full motion vídeo jamais lançado para o Sega CD!
A filmagem foi feita com a consultoria da Grumman Aircraft, a companhia que fez o verdadeiro F-14. O responsável pela direção é Sam Nicholson, que tem no currículo filmes como Ghostbusters e Star Trek - The New Generation. A parte sonora é super-sônica. O som dos jatos revela extrema fidelidade. As vozes do rádio são sonorizadas eletronicamente, com a qualidade do CD. E, na música, desponta a trilha do mestre Herbie Hancock. Quem sempre sonhou em voar como um Blue Angel tem a partir de agora a chance de sentir o gostinho de pilotar à velocidade do som sem precisar de capacete!

Não há muito tempo para atirar

Proteja a paz mundial

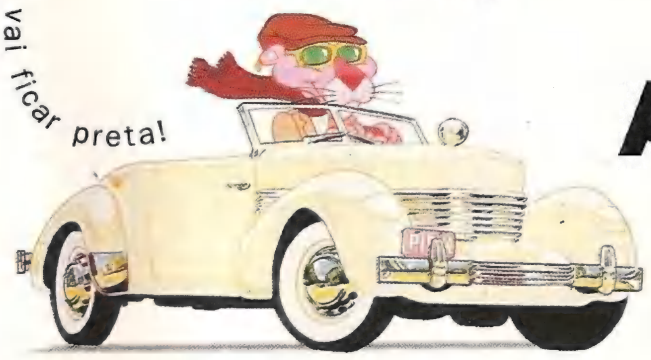
O F-14 X

A pantera vai dar uma voltinha em Hollywood. E acaba entrando em incríveis sets de filmagem como "Querida encolhi a Pantera", onde o cenário é uma geladeira gigante cheia de alhos assassinos, azeitonas voadoras e outros Dr. Frankstein e várias outras sátiras. Cada uma é uma fase diferente com desafios que não acabam mais. Tudo com 8 Mega de memória, o charme da trilha sonora original da Pantera e claro, o arquiinimigo mais atrapalhado do cinema: o inspetor Clouseau! Ajude nossa estrela a se dar bem em "Pink Goes to Hollywood™". Ou a coisa vai ficar preta!

inimigos nada

o terrível

mais esperta que



A PANTERA COR-DE-ROSA™ PRECISA DE AJUDA. E VOCÊ NÃO PODE AMARELAR.

Este jogo foi produzido sob licença de Mirisch-Geoffrey-D-F ©1994 Mirisch-Geoffrey-D-F. Lic. por MGM L&M. Todos os direitos reservados. ©1994 Lance Investments Limited. TecMagik é marca registrada da

MEGA DRIVE
BEM-VINDO À PRÓXIMA FASE
digestivos, "Pinkin Hood", uma aventura de arco e flecha nas florestas
the Sherwood, "Pinkenstein" onde ela quer ser
FOX
SEGA
TECMAGIK
TECTOY
TecMagik Inc. Design e programa ©1994 TecMagik Inc.Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da TecMagik Inc.

GAMEPRO DIRETO DOS USA

THE HORDE

Em **The Horde** você joga como Chauncey, que tem que proteger seu rebanho e colheita da praga de Hordlings. O 3DO prova que dá um banho em criatividade neste jogo de ação/estratégia de perspectiva aérea e telas digitalizadas com atores reais.

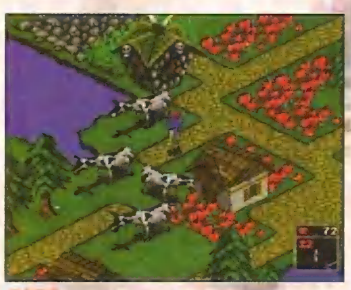
INIMIGO NOJENTO

O reinado medieval de Franzpowanki é ameaçado por vorazes criaturas denominadas Hordlings. Você começa como serviçal da côrte e usa os conhecimentos da medicina moderna (Manobra Heilmllch) para salvar o rei do sufoco. Impressionado, o monarca o promove a cavaleiro e designa a difícil missão de exterminar a praga que assola a cidade. O estilo de **The Horde** combina planejamento tático, administração de recursos e ação rápida. Como reconhecimento do rei por sua bravura você recebe um vilarejo que tem que administrar, com o decorrer das estações, para atrair população, aumentar as colheitas e criar gado. Estes recursos geram dinheiro, usado para incrementar o padrão de vida. O jogo abrange um total de 5 vilas e mais de 100 fases!

Em meio a sua jornada rumo a glória e a fortuna estarão os hordlings. Esses seres de apetite insaciável devoram o que cruzam pela frente - colheita, gado, casas e seu prato predileto - humanos. São oito tipos de Hordlings, incluindo as piranhas e as destruidoras. Sua arma é uma espada mágica. Quando você é um mero amador, sua espada é representada por um círculo. Ao desferir três golpes rápidos, você fica atordoado...e vulnerável. Construindo sua fortuna você vai comprando itens para destruir os Hordlings. A bomba e o lança-chamas são armas efetivas, mas as mais caras nos contratos dos mercenários. Pode-se também comprar um exército de cavaleiros e arqueiros controlados pelo CPU, e posicioná-los nas fronteiras da vila para evitar qualquer invasão.

Segundo os boatos, um chanceler tem ligações com os inimigos, chamados Hordlings

Bem-vindo a Franzpowankl



***DICA:** ganhe muita grana protegendo as vacas*

***DICA:** Poucos Hordlings atacam 1) quando você chega a um território novo; e 2) quando você paga os impostos. Nestas horas, não gaste com defesa*

De vez em quando aparece o jornal da FNN na sua bola de cristal com notícias inúteis

***DICA:** Chauncey é devagar nas regiões rochosas, mas bem rápido nos paralelepípedos*

***DICA:** os Forest Hordlings podem ficar temporariamente invisíveis. Para localizá-los use o radar Horde ou dê uma tacada com Gimthwacker no último ponto em que apareceram*

CONTROLE TOTAL

O game apresenta controle excelente, comando completo! Chauncey pode deslocar-se em qualquer direção e território com uma variedade espantosa de telas. O radar de fácil leitura é a chave tática, indicando onde os inimigos estão atacando no momento. Pra completar o show, a visão do satélite (over-head)

***DICA:** é possível salvar pessoas que já foram engolidas. É só dar um golpe no Hordling antes dele arrotar*

3DO
The Horde
Crystal Dynamics

Cem fases de ação de cortar o coração. The Horde combina estratégia da melhor qualidade com espadadas violentas, monstros gosmentos e muito humor. Nota máxima!

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5,0	5,0	5,0	5,0	Interm.

US$59.95	100 fases
CD	Visão 3/4
Disponível já	Scroll múltiplo
Ação/estratégia	Bateria

DICA: *fique esperto. Alguns Hordling afastam você de outros*

Criado por um rebanho de bois selvagens, Chauncey é grande conhecedor do foclore bovino

DICA: *Hordlings tendem a atacar de uma única direção, mudando-a apenas quando a sua defesa está muito forte*

possibilita ao jogador maior rapidez para planejar as estratégias.

GRÁFICOS E SONS MONSTRO

Os gráficos e sons em The Hordes superam até a expectativa da qualidade CD do 3DO. A sequência da story Line é desenvolvida com vídeo full motion, com atores reais. Kirk Cameron, mais conhecido do público norte-americano como Mike Seavers do seriado de TV Growing Pains, faz o papel de Chauncey. Em meio à partida, a jogabilidade é interrompida para as propagandas (fictícias) de TV . Estes informativos extras abusam de animação computadorizada e do bom humor, como o Programa de Adoção de Horlings (só para humanos descuidados). Durante a luta no vilarejo, o jogo apresenta animação de sprites de primeira categoria. Os movimentos dos Hordlings são esquisitos, pulando, trotando e deixando um rastro de baba. Os excelentes efeitos sonoros fazem parte do show de áudio. Note as vozes dos cavaleiros e arqueiros encorajando uns aos outros (com um terrível, mas hilário sotaque francês).

UM GRANDE JOGO PARA 3DO

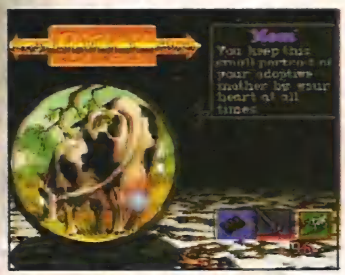
Este game imaginativo tenta trazer uma temática totalmente diferente, e se destaca pelo grande sucesso. A dupla cabeça-polegar terá que trabalhar dobrado.Parabéns para a 3DO por este jogaço!

DICA: *para detonar os Juggernaut Hordlings, dê 8 puladas Grimthwack*

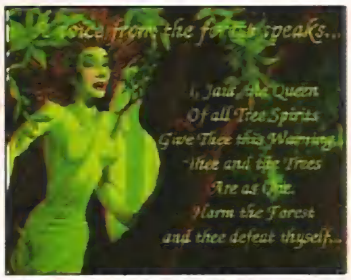
DICA: *escute bem! Os barulhos de água indicam que um ataque submarino está iminente*

DICA: *os arqueiros são os melhores mercenários. Lançam flechas num raio de 360° automaticamente*

DICA: *os Desert Hordlings põem a cabeça para fora da terra antes de um ataque*



Compre itens e salve o jogo aqui. A foto da mamãe é gratuita



Uma fada da árvore. Seja um bom ecologista

DICA: *use a visão de cima para organizar defesas rapidamente*

DICA: *tenha sempre dinheiro suficiente para pagar impostos e os salários dos mercenários. Comprar itens é uma boa, também*

DICA: *Hordlings gostam de atacar ao atravessar a água*

Hordlings!

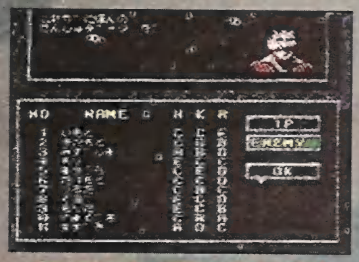
Chauncey vira herói

Chauncey (Kirk Cameron) usa uma manobra da medicina moderna para salvar o rei

Zico SOCCER

O Galinho de Quintino assina este jogo de futebol incomum. Em **Zico Soccer** você faz o papel de técnico, definindo escalações, estratégias e posicionamento, no melhor e mais original estilo RPG-esportivo. O cart faz um sucesso incrível no Japão, onde Zico é ídolo unânime da torcida de olhinhos puxados. Aqui, mesmo com o prestígio do ex-camisa dez da seleção, o jogo não emplaca. A não ser entre os nisseis e sanseis brasilis, os únicos capazes de entender o idioma. E olhe lá!

Ao contrário do que você está acostumado, aqui o negócio...

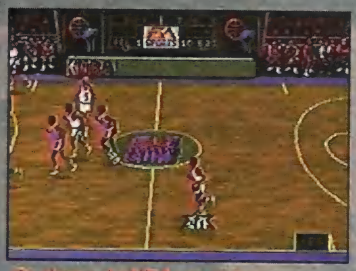


...é manjar das táticas de futebol. Quem chuta a bola é o CPU

ZICO SOCCER					EA
8 Mega 1 Jogador	Fases: 25 Simulador/esporte			Bateria Mouse	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

NBA SHOWDOWN

A Electronic Arts é uma grande especialista neste tipo de jogada: relançar uma versão atualizada de um jogo já existente. Assim, o jogo em questão é o **NBA Showdown 94** Quem já se divertiu com NBA sabe que se trata de um jogão de basquete eletrônico. As regras, os jogadores, os passes e arremessos fazem jus ao maior campeonato nacional do mundo: o norte-americano. As alterações são as menores possíveis: na tela de apresentação e na escalação dos times. Agora é só você escolher um dos timaços da liga e mandar bala nos ganchos, tiros de 3 pontos e, como não poderia faltar, as enterradas sensacionais.



Os times de NBA, as regras...

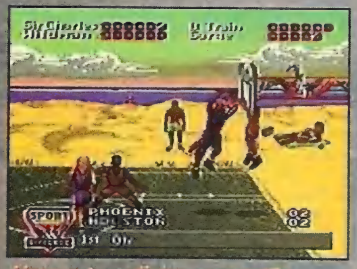
...as jogadas, os jogadores...

nada mudou nesse cart requentado

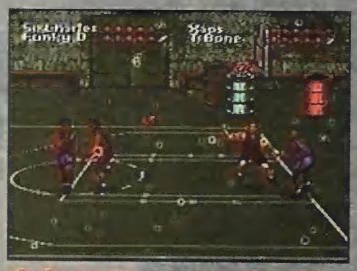
NBA SHOWDOWN 94					EA
8 Mega 1 Jogador	Fases: N/D Esporte			Continue	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

BARKLEY SHUT UP AND JAM

O basquete está em alta, como podemos ver nesta seção. Desta vez quem assina é o astro do Phoenix Suns Charles Barkley, uma das estrelas do Dream Team dos Estados Unidos na última Olimpíada em Barcelona. O jogo segue o sucesso do **NBA Jam**: duas duplas de feras do basquete disputando os melhores passes e arremessos. A grande atração são as enterradas, verdadeiras performances aéreas em direção a cesta. Um jogão no qual vale tudo: empurrões, pancadaria em geral e que tenta alcançar a enorme qualidade do **NBA JAM**, mas não consegue (por pouco).



Uma enterradinha, com estilo

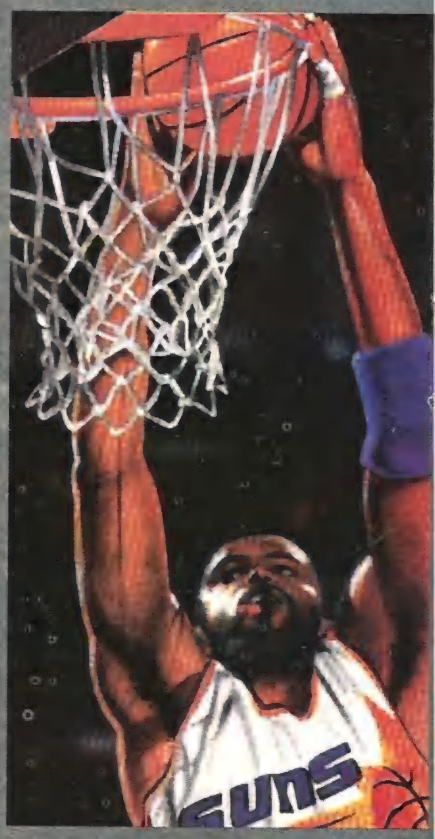


Se for o caso, segure o adversário

Aqui a coisa rola na rua

Olha só o tamanho das feras

BARKLEY...					Accolade
8 Mega 4 Jogadores	Fases: N/D Esporte				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5



Por *Colorful Commentator*

Em **Mega Man Soccer**, a Capcom promove uma disputa futebolística entre humanos e robôs. Infelizmente, a jogabilidade limitada e os fracos controles, rebaixam o herói Mega Man para a segunda divisão.

DR. WILYS CONQUISTA ESPORTE

Dr. Wilys bolou um esquema tático infalível para seu time robótico. Para enfrentá-lo, o Dr. Light escalou uma equipe só de Mega Men. Você pode jogar tanto no Story Mode Capcom Cup, onde só jogam times Mega Man; como no Tournament onde se joga com qualquer time em partidas eliminatórias; ou ainda na League Mode,simples para uma temporada completa. A tietagem da saga Mega Man pode ficar tranquila com gráficos e sons. O cart consegue reunir cerca de 20 chefões e aliados renderizados no campo, seguindo o traço tradicional da Capcom. Os gráficos pequenos não chegam a levantar a torcida, mas a variedade de campos (são 12 no total) emplaca. As músicas foram bem compostas mas soam como as de um jogo de Nes. Não se compara com a parte sonora do Mega Man X.

É um contra o outro, mas as armas são chuteiras e bolas em vez de pistolas e cachorros

DICA: uma formação 3-1-3 é forte em ambos os lados do campo. Use as pontas para gols de cabeça

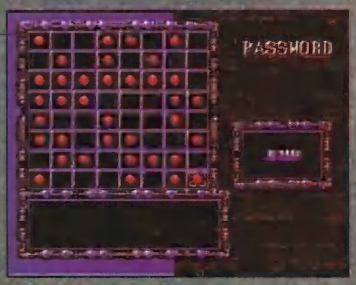
DICA: quando estiver no campo de ataque a defesa sempre leva vantagem. Se estiver atacando tente um passe a meia altura e então outro passe

JOGO DE BOLA COM ROUPAGEM CIBERNETICO

As regras são comuns, com exceção das faltas, que nunca são marcadas, os limites do campo são cercados por paredões, e seus jogadores podem abrir fogo com nove super tiros por partida. Porém, por mais que cada tiro produza um visual diferente, eles tem o mesmo efeito.

A ação mostra-se lenta e repetitiva. Tirando alguns movimentos legais, como o de clearing/centering (limpar e centralizar), o restante é muito mecânico. Os controles são uma verdadeira caca, e favorecem que se cometam erros. Além do mais, o programa do jogo é arcaico - os oponentes computadorizados são altamente previsíveis e muito fáceis de serem liquidados. Depois de ter recebido todos esses cartões amarelos, **Mega Man Soccer** vale apenas pelo decente modo Versus entre dois jogadores. O lucro é dos jogadores inexperientes que estão em busca de um jogo fácil, sem mistérios. Já quem espera algo mais pode se frustrar com o velho herói.

DICA: o computador segue jogadas-padrão. Carregue a bola até que o jogador do CPU o alcance, então passe a bola



Quando você derrota um adversário você ganha um password incompreensível

DICA: confunda o computador com passes para trás e passando rapidamente entre 2 jogadores

DICA: só utilize o super chute quando for para marcar gol. Não desperdice-o

SNES
Mega Man's Soccer
Capcom

Para quem já jogou FIFA Soccer do Mega, ou Formation Soccer do SNes, esse Mega Man é um típico peladeiro. Os iniciantes podem se divertir.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	3.5	2.5	2.5	Iniciantes

Preço não disponível
12 Mega
Já disponível
Esporte
2 jogadores
12 campos
Password

Por **Boss Music**

WARIO LAND SUPER MARIO LAND 3™

Mario mora num castelo e quando Wario, seu arqui-inimigo, tentou tomar o Plumber Palace em **Super Mario 2**, fracassou de modo vergonhoso. **Super Mario Land 3** traz de volta Wario, determinado a se tornar dono do maior castelo do planeta. E você terá que ajudar o chefão a realizar seu sonho.

BRINCANDO COM O MAL

Wario é uma versão deturpada do amável Mario: sorriso falso, nariz disforme e olhos de serpente. Não é o máximo? Você encarna o vilão e explora 40 fases (7 mundos) de ação no melhor estilo ação de plataformas. A sua meta é reunir tesouros que possibilitem a compra de uma residência capaz de fazer da mansão de Donald Trump uma quitinete. Os movimentos e técnicas de Wario são originais, mas continuam fiéis ao formato side-scrolling da série. No lugar de plantas carnívoras ou flores de fogo, os poderes de Wario são chapéus. Ele pode usá-los para voar, atingir inimigos, ou soltar fogo. O visual geral do jogo é similar ao de **SML2**, mas este, com 4 Mega de memória promete superar a qualidade dos anteriores. As sprites são enormes para o padrão GameBoy, e muitos detalhes são nítidos, como expressões faciais e animação. O mapa tem um visual cômico, com nomes como Terra do Suco e Floresta de Salsa. Os inimigos de Wario são os piratas da Kitchen Island, que roubaram tesouros inimagináveis. Wario tem que achar todos estes itens secretos. Com a riqueza que você acumular, no fim do jogo você fica sabendo seu novo endereço - uma casa de passarinho, ou uma fortaleza - só depende da sua performance!

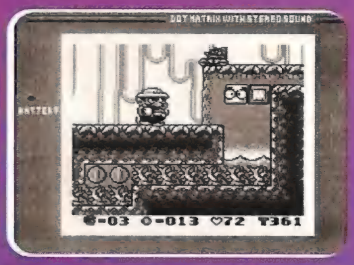
GAMEPRO DIRETO DOS USA

A REVANCHE DE WARIO

Afinal um cart onde o vilão merece destaque mais que especial. Por mais safado que possa ser, Wario fez por merecer esta chance da Nintendo, que caprichou no lançamento.

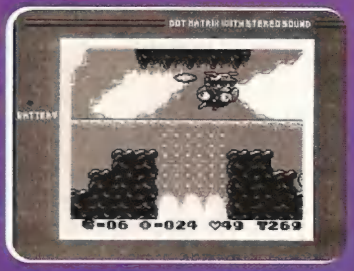
AS FACES DE WARIO

Wario Normal



Esse é o chapéu normal de Wario, quando ele está grande. Se for atingido, ele fica pequeno

Wario Voador

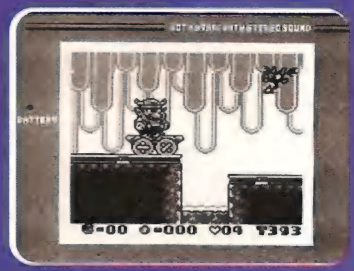


Voe rumo ao desconhecido em preto e branco. Você pode apertar B para desativar o vôo

Wario Dragão

Wario pode soltar fogo e torrar seus inimigos nesse caminho

Wario Búfalo

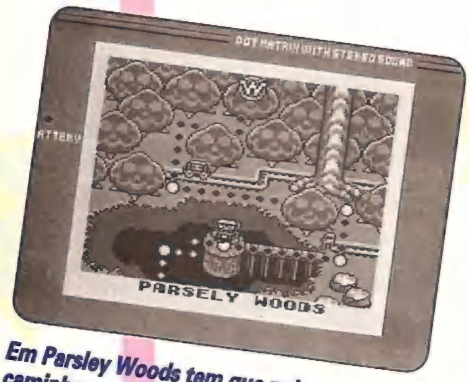


Wario pode avançar para esses blocos e destruí-los,aumentar sua força de ataque e bater no chão para tontear os inimigos. Também pode grudar no teto enquanto os trouxas passam por baixo

Wario começa suas aventuras em Rice Beach, no mundo 1. O mapa é parecido com o de SuperMarioWorld e torna Wario capaz de explorar muitos caminhos

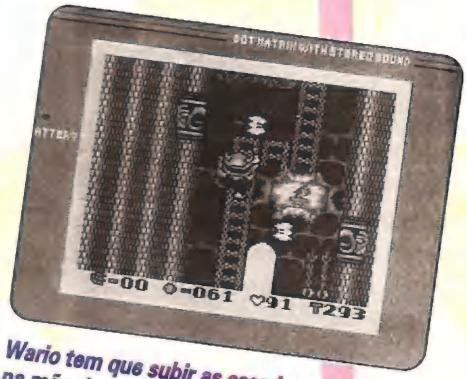
Mt. Teapot parece uma panela gigante pronta para entrar em ebulição. Verifique as cataratas de chá

Muitas aventuras esperam Wario no Syrup Castle



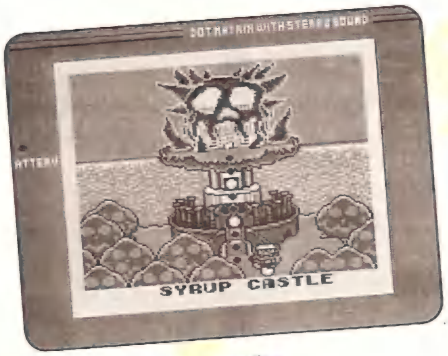
Em Parsley Woods tem que pular e caminhar rapidinho para não ficar com um carro na sua cola, ou ele se esborrachará

Fique preparado para um pouco de diversão submarina no SS Tea Cup



Wario tem que subir as escadas ou dançará na mão das estátuas

As bandeiras com o grande W mostram as áreas completadas por Wario



Wario espera nos portões do Syrup Castle, a área final do jogo

Um cavalheiro de armadura é o chefe de uma área do Syrup Castle

Procure por segredos em Sherbert Land

Wario vibra quando ele vê todas as moedas douradas esperando ser pegas por suas mãos trêmulas de emoção

Por ***Lord Mathias***

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATIONS

Confesso brow, que de uns dias pra cá não estou dando chance para o meu Master System. Também, com a safra de bons lançamentos no mercado, quem tá podendo? Apesar do título comprido deste cart, o pessoal aqui do bairro insiste em chamá-lo de **Chase HQ II** de Master. Tá certinho, afinal esta versão é continuação do clássico da Taito. O papo é o mesmo: perseguição nervosa em alta velô de policiais aos criminosos. Gringo se amarra nestas coisas! Pra variar, os bandidos estão cheios da grana pra comprarem carros mais possantes. Como policial você tem que compensar a velocidade no volante. Tem também armas., Você recebe uma pistola (revólver) e uma ajudazinha "tímida" do helicóptero da "delega" que dispara rajadas de metralhadora e mísseis (os manos da área curtiram milhões). Tudo isto exige precisão e braço. Os feras que já estão acostumados com simuladores mais difíceis não vão encontrar assunto. Este é para quem quer ter chances de acabar sem correr riscos. Dê uma sacada nas fotos e confira você mesmo os graficos: estourados. Mas passam raspando pelo controle de qualidade do Lord. O som é bom, acredite se quiser. Se não quiser, corra pra comprar um 3DO!

A velocidade máxima do carro é de 270 milhas por hora (ou 432 kph), mas com o turbo você consegue chegar a 380 milhas durante cinco segundos

Os bandidos são uns pentas

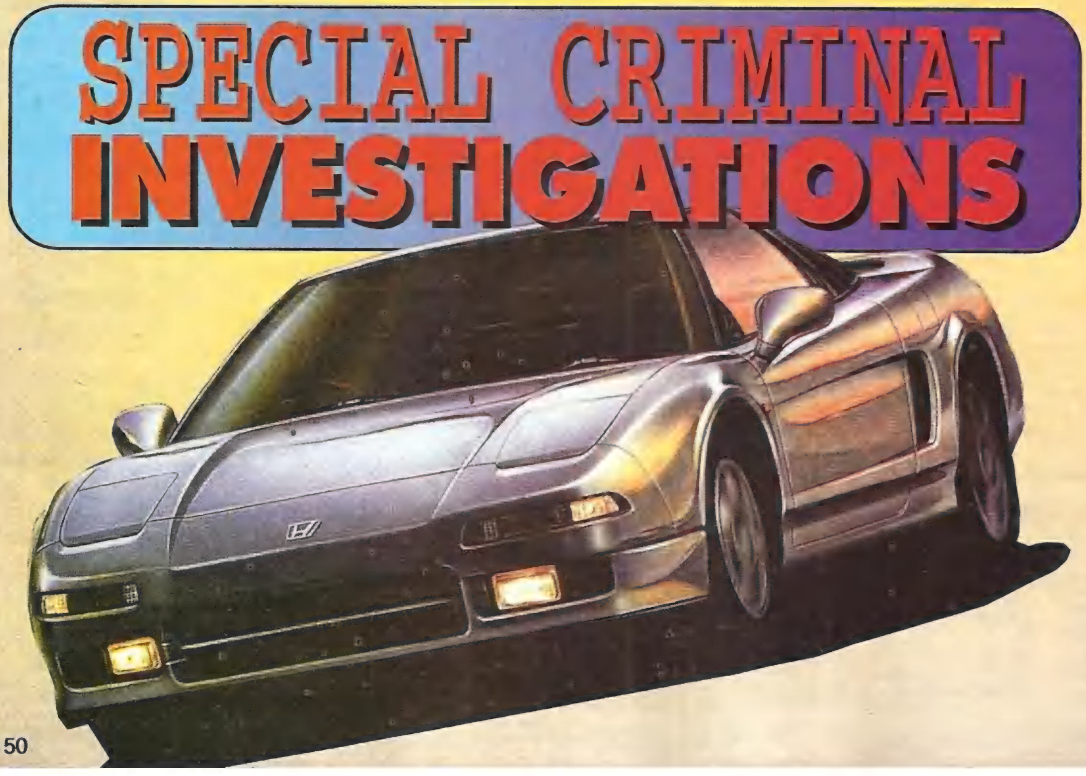
A primeira arma é uma pistola

Você vai precisar de abilidade para ultrapassar os inimigos

O helicóptero da polícia traz armas bem melhores, mísseis, etc.

A VERSÃO ARCADE

Os frequentadores de fedorentos fliperamas saberão que SCI é a seqüência de Chase HQ, um arcade de muito sucesso da Taito. O sucesso da seqüência foi menor, porém, talvez por ser exatamente igual ao original. Nada é perfeito. Seja como for, não deixa de ser um bom jogo de Master System.



SCI

Master

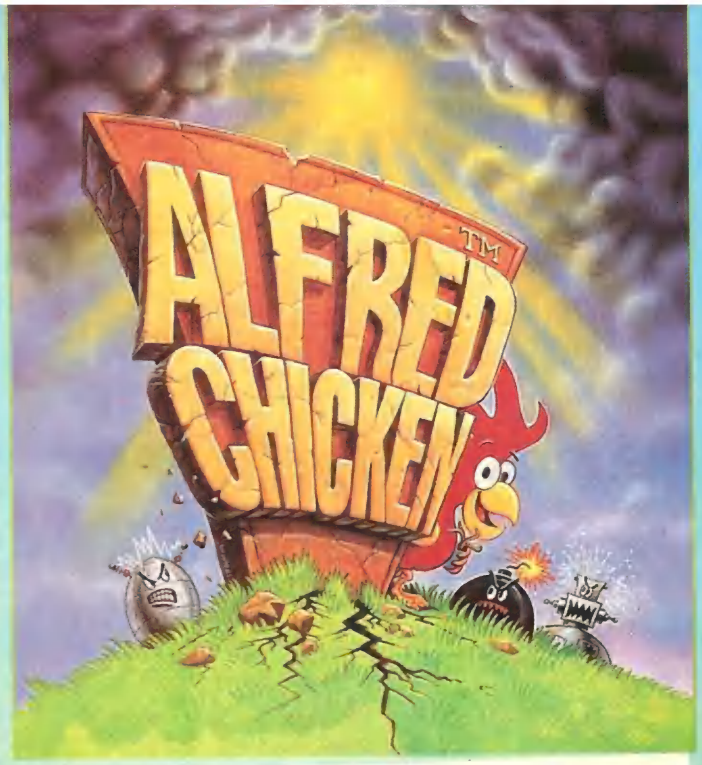
3.3

	SEGA
	12 Mega - N/D
	1 Jogador
	Ação/Carro

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■		

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Por *Toxic Tommy*

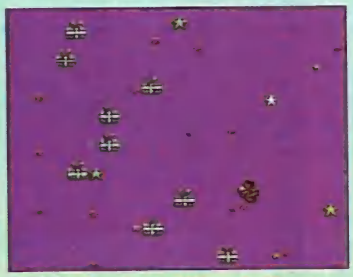


Alfred Chicken, puzzle-game da Software ToolWorks, faz sua estréia no Nes. Tem raposa no galinheiro! Floella, Billy, e seu irmão foram raptados pelos Meka-Chickens para servirem a experiências de laboratório. A única esperança deles é que Alfred solte a franga e venha socorrê-los. Quem é Floella? Quem é Billy? Para conhecê-los, é só apertar o Start.

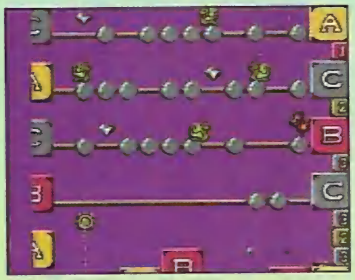
O estilo de **Alfred Chicken** mistura elementos de quebra-cabeça, labirinto e plataformas. As fases estão repletas de perigos como trechos que desabam, armadilhas-obstáculos ardilosas, salas secretas e inimigos persistentes.

Frango na Brasa

O objetivo do jogo é achar um caminho para Alfred, escolher e pegar um certo número de balões, e vencer o relógio. Encontrar uma rota segura e encontrar seus parceiros já é complicado. Mas é só uma questão de tempo até se deparar com o desafio maior - os famintos Meka-Chickens que sonham em devorá-lo. Sua sorte é que Alfred pode fazer uso do bico biônico para aniquilar grande número de oponentes, mas alguns deles são invulneráveis a esse ataque. Ao confrontar um chefe Meka Chicken, você tem que esbanjar habilidade no controle para descobrir seu ponto fraco.

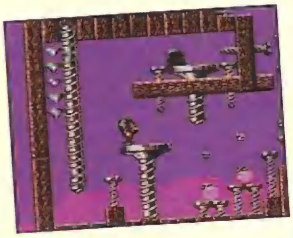


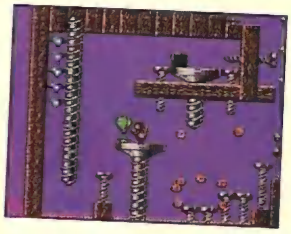
DICA: depois do último balão na fase 1, pegue todos os presentes para ganhar uma vida extra



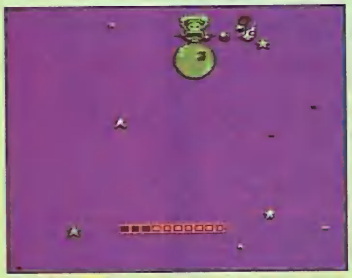
DICA: ao encontrar os caracóis alinhados em linhas paralelas na fase 2, vá subindo pela direita até o topo. Aí, pule em cima dos nojentos. Desta forma, você não corre o risco de esbarrar de frente e perder uma vida

VEM BOMBA AÍ

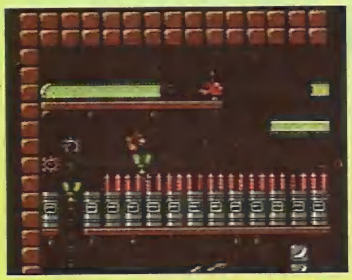




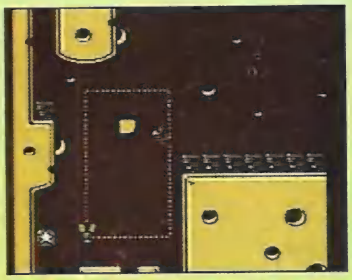
DICA: as bombas apresentam padrões de explosão diferentes. Tome cuidado com os fragmentos



DICA: ao enfrentar o primeiro Meka-Chicken, fique próximo do topo da tela. Quando ele acelera é mais fácil fugir na parte de cima



DICA: este cruzamento da fase 4 pode ser bem chatinho. Não é necessário alcançar a plataforma que leva para cima e para baixo. Simplesmente, pule para baixo



DICA: se for necessário cair, segure o botão A para ir mais devagar. Assim, você consegue prever armadilhas e a chegada de inimigos

Alfred Chicken apresenta gráficos bem bons para um jogo de NES. Os personagens foram desenhados com traços simples e engraçados, como olhos bem arregalados e outras supresas mais. O áudio é uma façanha para o nintendinho e acompanham o estilo gráfico com efeitos sonoros cristalinos. A maioria dos puzzle-games requer destreza no direcional. Neste cart, a ação ganha muito com a facilidade de controle.

Um Prato Cheio

A falta de bons lançamentos para Nintendo 8 bits torna este cartucho quase obrigatório. Para quem gosta de quebra-cabeças, então, é um prato cheio.

NES
Alfred Chicken
Software Toolworks

Com um nome como Alfredo, O Frango, ninguém deveria esperar muita seriedade deste cartucho. É um bom título, no entanto, para quem gosta de quebra-cabeças.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	4.0	4.0	Avançado

US$ 32.95	1 jogador
1 Mega	5 fases
Disponível já	Visão: lateral
Quebra-cabeça	Scrolling

A apresentação dos lutadores ganhou uma nova cara

Por ***Baby Betinho***

Passados 6 meses do lançamento de **Super Street Fighter II**, a Capcom não perdeu tempo em lançar esta versão para reparar erros. O público adorou **Super SF II** mas as críticas foram inevitáveis. Para quem estava acostumado à velocidade do **SF II Turbo**, **SSF II** parecia câmera-lenta. Sem falar do desequilíbrio entre os personagens. O aumento de velocidade foi substancial. Em **Super SF II X** (**Super SF II Turbo**, nos States) tem-se novas cores, acionáveis com soco fraco. Muitos golpes foram adicionados e mudados, em especial os dos 8 lutadores pioneiros. Já se pode dizer que Ryu e Ken se tornaram personagens praticamente diferentes. Mas a maior diferença desta para as outras versões é o Super Combo, uma sequência animal, capaz de arrancar até pouco mais da metade da energia do oponente. Assim, o combate só acaba quando se ouve "You win", pois um contra-ataque desses pode reverter qualquer situação. Para acioná-lo deve-se encher o Super Combo Gauge, que aumenta sempre que se usa um golpe especial. Os mistérios continuam: na apresentação, surge um novo e misterioso lutador - Akuma (Gouki Long, na última ***SuperGP***), nome que significa demônio em japonês. Seria um boss escondido? Vai ser possível controlar o novo lutador? Isso nem nossos espiões descobriram, ainda. Mas fique ligado na ***SuperGP***, pois podem surgir novidades a qualquer momento.

Para acionar novas cores, basta usar o botão de soco fraco

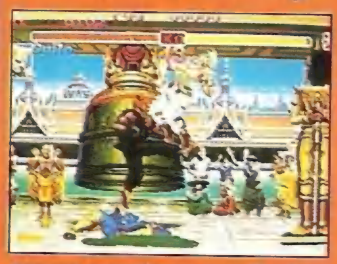
Só Zangief tira energia do inimigo em defesa com golpe normal

Super Combo: visual extravagante e prejuízos enormes ao oponente

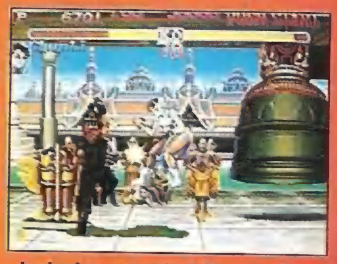
AKUMA, O MISTÉRIO

Akuma aparece na tela de Vega

Ele pode soltar uma magia no ar

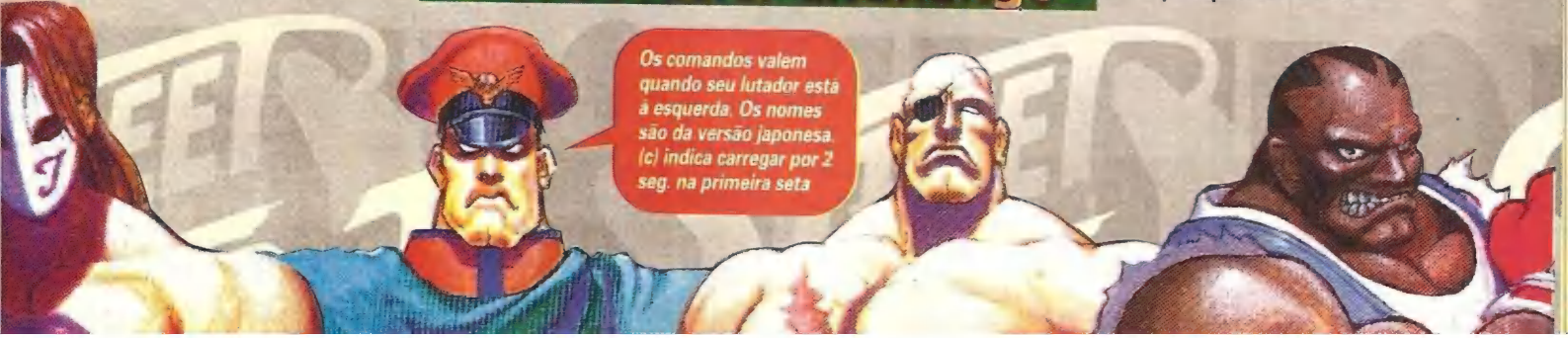


Alguma semelhança com Ryu?



Inclusive o temível Shouryuken

Com um nome que significa demônio em japonês, o 17º personagem da saga de Street é o maior mistério do jogo. Ele lembra Sheng Long que só existiu na imaginação de alguns. Será que a Capcom gostou da idéia?



RYU

Lado + soco médio

Lado + soco forte

Vacuum Hadouken: ↓↘→↓↘→ + soco

Ryu não ganhou nenhum golpe especial, mas alguns normais foram adicionados. São 2 socos duplos acionados com Frente ou Trás + Soco Médio ou Forte. Caso você acerte o primeiro golpe, o segundo atinge o adversário automaticamente. Se acionado com o médio, o primeiro golpe não pode ser defendido agachado. Seu Super Combo é o Vacuum Hadouken capaz de acertar até 5 vezes.

ZANGIEF

→↘↓ + soco

Lado + SM ou SFo

Final Atomic Buster: 2 vezes 360° + soco

A partir de agora, Zangief é capaz de apagar magias (até que enfim!) com seu novo golpe Banishing Flat (→↘↓ + soco). Seu chute forte normal tira energia mesmo que o oponente esteja em posição de defesa. Colocando para o Lado + Soco Médio ou Forte, Zangief dá uma peitada. O Super Combo dele é devastador: começa com uma ponte dupla e termina com pilão giratório.

GUILE

Novo chute forte

Novo soco forte

Double Summersalt Kick: (c) ↙↘↙↗ + chute

É o único que não ganhou golpes especiais desde SF II. Mas continua eficiente. Seus chutes em pé são a grande mudança: colocando Lado + Chute acionam-se a joelhada (fraco), giratória (médio) e chutão frontal (forte). A giratória, dependendo do lado, muda a trajetória e não pode ser defendida agachado. O chutão permite avançar carregando para trás. O Super Combo é um facão duplo.

E. HONDA

Arremesso especial: →↘↓↙← + soco

Super Killer Head Ram: (c) ←→←→ + chute

O lutador de sumô acabou por se transformar num lutador completamente diferente. Ele praticamente renasceu. Sua cabeçada voadora é acionado com (c) ←→ + CHUTE. O Tapão com (c) ←→ + SOCO REPETIDO. E Honda ganhou um arremesso especial acionado com →↘↓↙← + soco. O oponente sentirá o peso do mundo sobre a cabeça. Sua Cabeçada Super Combo acerta até 4 vezes.

DHALSIM

Cabeçada de longe

Vários ângulos

Yoga Inferno : ←↙↓↘→←↙↓↘→ + soco

Dhalsim também foi bastante modificado. Seu escorregão é acionado com Baixo-Frente + Chute. Se colocado para Baixo, acionará a rasteira. O parafuso pode ser acionado com qualquer botão e muda sua trajetória, dependendo deles. O Yoga Blast queima os inimigos aéreos, basta executar o comando do Yoga Flame, substituindo o Soco pelo Chute. Dhalsim queima até 5 vezes com seu Super Combo.

M. BISON

Bison conta com novos especiais: use (c) ←↘ + soco ou chute para socos rasteiros com corrida

Crazy Buffalo: (c) ←→←→ + soco

Ganhou 2 novos especiais. O Dash Ground Straight (direto com corrida e agachado acionado com (c) ←↘ + soco) e o Dash Ground Upper (rasteira com corrida e agachado, use ←↘ + chute). Seu Super Combo baseia-se em dar um monte de socos e terminar com um Super Direto.

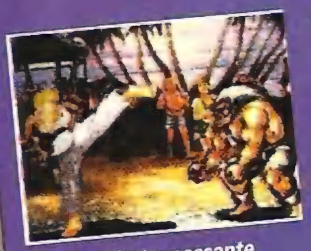
BALROG

A garra é recuperável

Rolling Izuna Drop: (c) "»"« + chute (e soco para agarrar)

O espanhol teve mudanças significativas. Se sua garra cair, basta ir buscá-la como em Samurai Shodown. Agora, suas rasteiras fraca e média podem ser usadas em sequência de golpes. Seu Super Combo é a versão poderosa do Izuna Drop.

KEN



↓↘→ + chute: possante

→↘↓ + chute: detona

←↙↓↘→ + chute: anti-voadora

Violent Shouryuken: →↓↘→↓↘ + soco. Esse golpe é de arrepiar, chega a acertar o adversário até cinco vezes

Se agarrar com Chute Médio, Ken desfere joelhadas

Ken foi quem teve mais mudanças. Ganhou 3 chutes especiais. Todos variam conforme o tempo de pressão do botão e alguns são indefensáveis agachado. O chute duplo deixou de ser duplo e é acionado com chute médio. Se agarrar com este botão, Ken dá joelhadas. Ele também ganhou um arremesso aéreo. A voadora forte não acerta mais de "costas". Só a média. O Super Combo de Mr. ShouryuKen só poderia ser: o Shouryuken Duplo.

T. HAWK

Body Press: acerta menos

Double Typhoon: 2 vezes 360° + soco

Quase não foi alterado. Sua voadora acionada com Baixo e Soco Forte ficou dificílima de acertar. Também não ganhou nenhum golpe. Seu Soco Fraco agachado ficou bem mais defensável. T. Hawk tem um dos Super Combos mais devastadores: dá 2 Mexican Typhoons (Arremesso Giratório) e tira grande parte da energia do oponente.

FEI LONG

Rekkukyaku: ←↙↓↘→↗ + chute

Grand Blazing Flame: ↓↘→↓↘→ + soco

Fei Long tem 3 tipos de chute médio em pé, dependendo se o joystick está para Trás, Neutro ou Frente. Seu novo golpe especial é o Rekkukyaku (←↙↓↘→↗ + chute) que pode acertar até 3 vezes. Fei Long acerta 5 Rekkakens com seu Super Combo e tira quase 1/5 da energia se for defendido. Mas se a defesa falhar...

SAGAT

Chute médio: para sequências

Tiger Genocide: ↓↘→↓↘ + soco

Mais um lutador praticamente sem alterações. A Capcom manteve a força de Sagat porque ele era um dos mais fortes em Super SF II. Agora, o lutador pode usar sua rasteira média e seu soco forte em pé, em sequências de golpes. O Tiger Genocide (Super Combo) consiste em dar uma joelhada dupla e um Tiger Uppercut. Genocídio Total!!

VEGA

Para sequências

Devil Reverse: animal

Knee Press Nightmare: (c) ←→←→ + chute

Vega se manteve estável. Agora a rasteira média e o chute fraco em pé são aplicáveis em sequências. O Devil Reverse ficou eclético. Coloque (c) ↓↑ + Soco para acionar o golpe. Sua trajetória é controlável. E quando quiser atacar aperte soco de novo. Assim, pode-se usar o Devil Reverse sem atacar, caindo na frente do inimigo em defesa e jogá-lo.

CAMMY

Furygan Combination: ←↙↓↘→↗ + chute

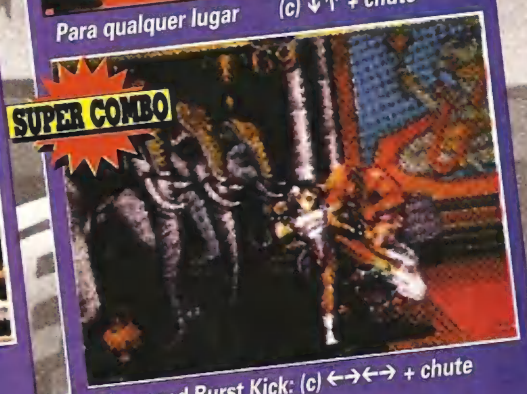
Spin Dive Smasher: ↓↘→↓↘ + chute

Cammy ganhou um golpe bem especial (espacial?). É o Furygan Combination (←↙↓↘→↗ + chute). Com o comando, Cammy salta para o golpe. O Chute de perto e na cabeça do oponente aciona um Fatal Leg Twister (arremesso). Se for no abdome, aplicará um Cross Sizzles Presser (arremesso). E, perto do solo, desfere um Razor Edge Slicer (rasteira).

CHUN LI

Para qualquer lugar

(c) ↓↑ + chute



Thousand Burst Kick: (c) ←→←→ + chute

Melhorou. Acione o Spinning Bird Kick com (c) ←→ + chute. O antigo comando agora é do Tenshô Kyaku ((c) ↓↑ + chute), um bom anti-aéreo. A joelhada nas costas e o chute com cambalhota são acionáveis a qualquer distância. Ponha Frente-Baixo + chute. Aplique o pisão com BAIXO e chute médio no salto (nas diagonais inferiores, dá a voadora média).

BLANKA

Eficaz contra alguns

Frente + 3 botões de chute

Frente-Baixo + soco forte

Grand Shave Rolling: (c) ←→←→ + soco. Mantenha o botão pressionado para ficar girando no mesmo local. Quando soltar Blanka ataca

Blanka teve seu lado selvagem reforçado. Coloque Frente + os 3 botões de chute para assustar a presa. Se usar Baixo-Frente + soco forte, Blanka aplica um deslize com as garras. Se o Vertical Rolling Attack pegar na subida, os lutadores se afastam de modo que se evita o contra-ataque. Seu Super Combo é especial. Ao acioná-lo, se mantiver o botão apertado, ele fica rolando para dar o bote. Quando se solta o botão, Blanka avança sobre o oponente.

DEE JAY

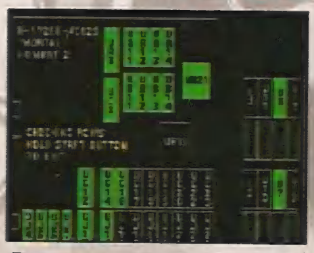
Jack Knife Maximum: (c) ↓↑ + chute, poderosa anti-voadora. Com chute forte acerta até 3 vezes

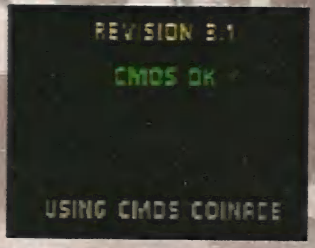
Carnival Hook-Kick: (c) ←→←→ + chute: um verdadeiro festival de chutes, acerta até 4 vezes

O jamaicano ganhou um golpe especial anti-aéreo: o Jack Knife Maximum (c) B C + chute), que acerta até 3 vezes. Fora isso, Dee Jay não teve grandes mudanças. Usando o Super Combo, acerta até 4 vezes com o Sobutt Carnival.

GOLPE FINAL

FATALIDADES E SEGREDOS - VERSÃO 3.1





Para ver se a versão é 3.1, resete a máquina acionando a chave de força (canto esquerdo da cabine). Após checar o ROM, surge o número da versão. Se constar na tela a informação: "ver. 3.1", os truques entrarão.

Por ***Baby Betinho***

Filas, filas e mais filas. **Mortal Kombat II** invade os arcades de todo o planeta. Aqui no Brasil já se podem encontrar alguns exemplares desta maravilha do videogame. Para os aficcionados em fighting games, A ***SuperGP*** botou seu time em campo e traçou uma matéria completa sobre este título que está ameaçando a hegemonia de **Street Fighter II** na preferência da galera antenada. Saiba tudo sobre fatalidades, personagens secretos e outros mistérios. NOTA: estes truques só funcionam em versões que trabalham com chips 3.1 da Midway.

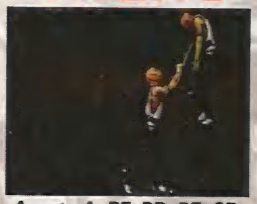
Agradecimentos a John Tobias da Williams Bally Midway e a equipe da GamePro.

BARAKA

FATALITY 1

Pressione A, A, A, A e SA. (Distância: bem próximo).

FATALITY 2



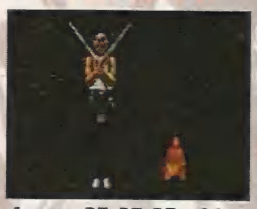
Aperte A, PF, PB, PF, SB. (Distância: bem próximo)

FRIENDSHIP

A Birthday Present

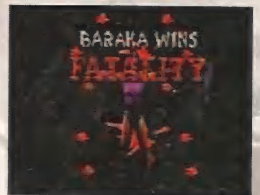
Segure BL, (PC, PF, PF, CA)

BABALITY



Aperte PF, PF, PF e CA

TOMB/PIT



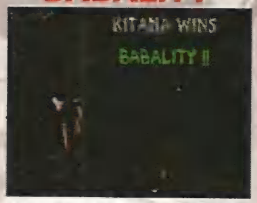
Aperte PF, PF, PB e CA.

KITANA

FATALITY 1: BEIJO DA MORTE

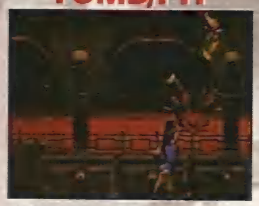
Mantenha pressionado CB, (direcione PF, PF, PB, PF), e volte a apertar CB. (Distância: bem próximo).

BABALITY



Direcional PB, PB, PB, CB.

TOMB/PIT

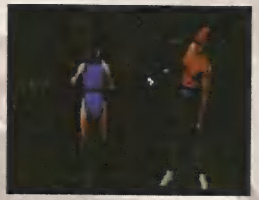


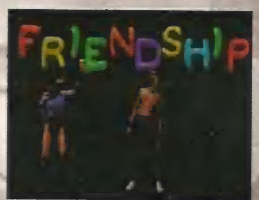
Direcional PF, PB, PF, CA.

FATALITY 2: DECAPITAÇÃO

No direcional: BL, BL, BL, CA (distância: bem próximo)

FRIENDSHIP





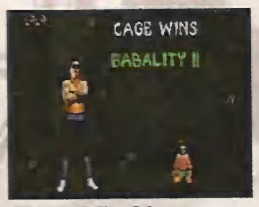
Mantenha pressionado BL (aperte PB, PB, PB, PC e CB).

JOHNNY CAGE

FATALITY 1: APERTÃO

PB, PB, PF, PF, SB (distância: bem próximo)

BABALITY



PT, PT, PT e CA.

Johnny Cage resolveu dar um tempo nas filmagens para algumas sessões de pancadaria

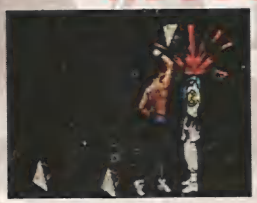
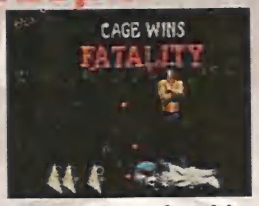
FATALITY 2: UPPER FATAL

PF, PF, PB, PC (distância: bem perto)

TOMB/PIT

PB, PB, PB, CA

PAPO 3 CABEÇAS

Ao realizar o fatality 2, segure para baixo no joystick os botões de SA, CA e BL. Isso lhe dará três cabeças decepadas no lugar de uma.

FRIENDSHIP

Autography a Portrait. Basta pressionar: PB, PB, PB, PB e CA

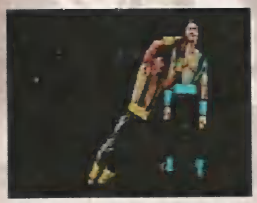
CÓDIGO DOS MOVIMENTOS

PF - Para Frente
PT - Para Trás
PB - Para Baixo
PC - Para Cima
PBF - Para Baixo e Frente
PBT - Para Baixo e Trás
BL - Bloqueio
SA- Soco Alto
SB- Soco Baixo
CA - Chute Alto
CB - Chute baixo

(Moves in Brackets) basta acionar a sequência enquanto estiver pressionando para baixo o botão correspondente.

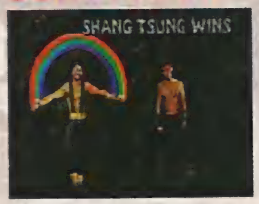
SHANG TSUNG

FATALITY 1: EXORCISTA



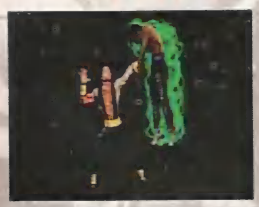
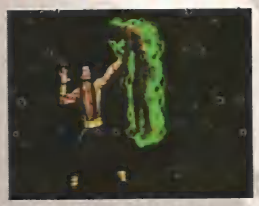
Segure por dois segundos CA. Repita. (distância: campo de ação)

FRIENDSHIP: A COR DA DOR



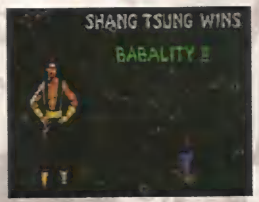
PT, PT, PB, PF e CA

FATALITY 2: ALMA PARA O INFERNO

Segure BL (direcione PC, PB, PC e CB) (distância: bem próximo)

BABALITY

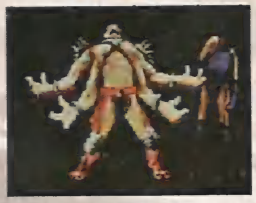


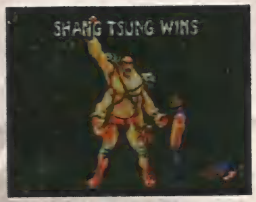
PT, PF, PB e CA

SÓ PIT

Segure BL (pressione: PB, PB, PC, PB)

FATALITY 3: BRAÇOS PRA QUE TE QUERO





Kintaro é um chefe sem controle, mas com este truque secreto você poderá fazer o seu fatality! Segure SB por 30 segundos. Repita. (distância: alcance)

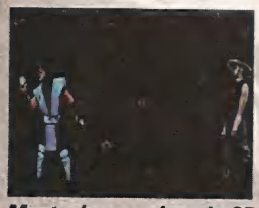
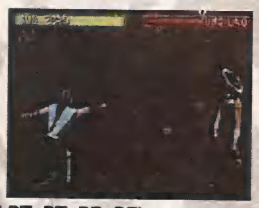
GOLPE FINAL

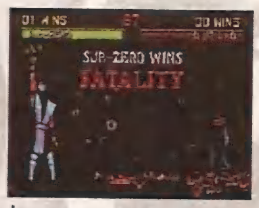
SUB-ZERO

FATALITY 1: CONGELAMENTO

Primeiro passo é direcionar PF, PF, PB e CA (o inimigo deve estar no campo de ação)

FATALITY 2: GRANADA DE GELO

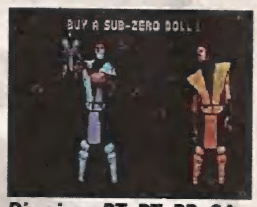





Mantenha pressionado SB, (PT, PT, PB, PF) e torne a apertar SB. (distância: tela inteira).

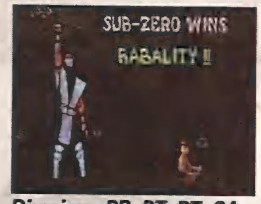
Parece que Sub-Zero está disposto a mostrar definitivamente que a coisa vai ficar séria. Alguém duvida?

FRIENDSHIP



Direcione PT, PT, PB, CA

BABALITY



Direcione PB, PT, PT, CA

TOMB/PIT

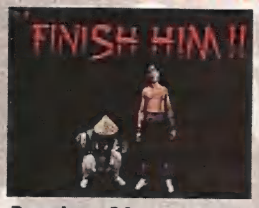
Direcione PB, PF, PF, BL

RAIDEN

FATALITY 1: ELETROCUÇÃO

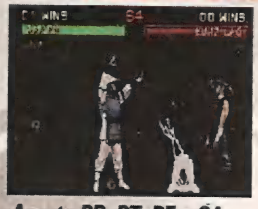
Primeiro passo: pressione CB por 6 segundos e solte (bem perto)
Segundo passo: aperte rápida e repetidamente BL e CB

FATALITY 2: UPPER EXPLOSIVO



Pressione SA por 8 segundos e solte (bem perto)

FRIENDSHIP: TROVÃO

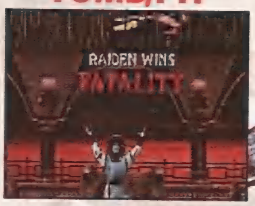


Aperte PB, PT, PF e CA

BABALITY

Segure BL (PB, PB, PC, CA)

TOMB/PIT



Segure BL (PC, PC, PC, SA)

SCORPION

FATALITY 1: MÉTODO A

Segure BL (PC, PC, SA), a um passo de distância

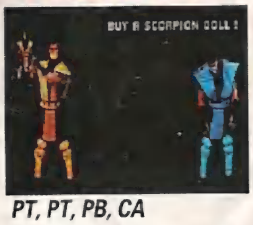
FATALITY 1-B

Segure BL (PB, PB, PC, PC, SA), de qualquer lugar

FATALITY 2: NA JUGULAR

Segure SA (PB, PF, PF, PF), solte SA. Bem de perto

FRIENDSHIP



PT, PT, PB, CA

BABALITY

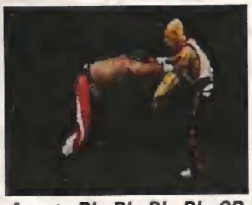
PB, PT, PT, CA

TOMB/PIT

PB, PF, PF, BL

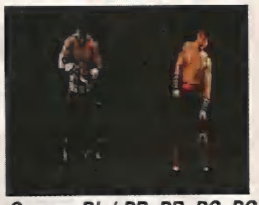
JAX

FATALITY 2: A DANÇA DOS BRAÇOS



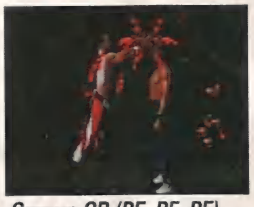
Aperte BL, BL, BL, BL, CB (a um braço do oponente)

FRIENDSHIP: BILHETINHO



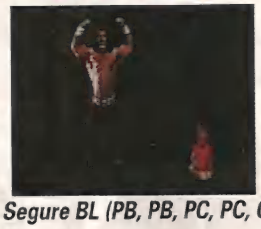
Segure BL (PB, PB, PC, PC, CB)

FATALITY 1



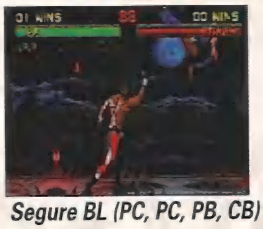
Segure CB (PF, PF, PF), solte CB, bem de perto

BABALITY



Segure BL (PB, PB, PC, PC, CB)

TOMB/PIT



Segure BL (PC, PC, PB, CB)

MILEENA

FATALITY 2: PRA DEIXAR NO OSSO

(C) CA por 2 segundos e solte (de perto), ou segure BL e aperte CA rapidinho

FRIENDSHIP: NASCE UMA FLOR

legenda legendalegenda

legenda legendalegenda

FATALITY 1

PF, PT, PF, SB (de perto)

BABALITY

PB, PB, PB, CA

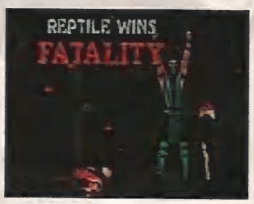
TOMB/PIT

PF, PB, PF, CB

GOLPE FINAL

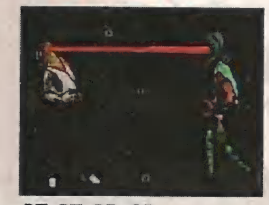
REPTILE

FATALITY 2



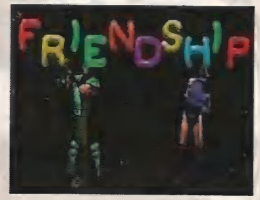
Segure BL e PC, PC, PB, SB e fique invisível; aproxime-se e PF, PF, PB e CA de perto

FATALITY 1



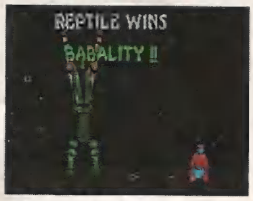
PT, PT, PB, SB

FRIENDSHIP



PT, PT, PB, CB

BABALITY



PB, PT, PT, CB

TOMB/PIT

PB, PF,PF, BL

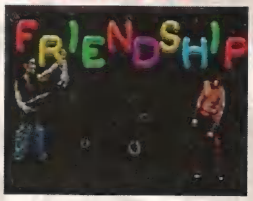
KUNG LAO

FATALITY 2: CHAPÉU NA CABEÇA

Segure SB (PT, PF), solte SB de uma tela inteira. Guie o chapéu com o controle

FRIENDSHIP: COELHINHO

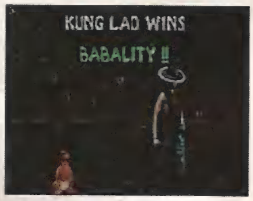
PT, PT, PT, PB e CA



FATALITY 1

PF, PF, PF, CB

BABALITY



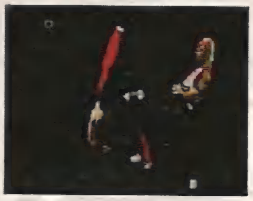
PT, PT, PF, PF, CA

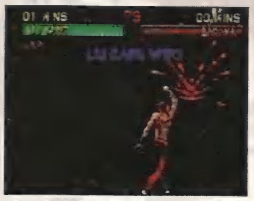
TOMB/PIT

PF, PF, PF, CA

LIU KANG

FATALITY 2: COMIDA CHINESA





Da distância de um pulo, dê um 360°

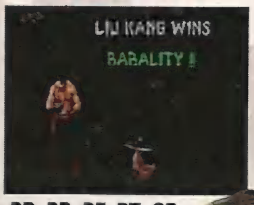
FRIENDSHIP: DISCOTECA

PF, PT, PT, PT, CB

FATALITY 1

PB, PF, PT, PT, CA, perto

BABALITY

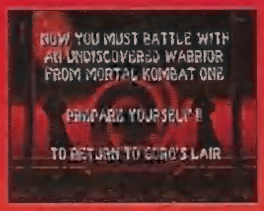


PB, PB, PF, PT, CB.

TOMB/PIT

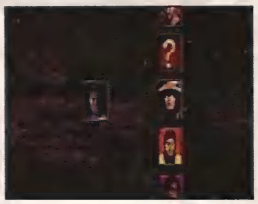
PT, PF, PF, CB

SURPRESA



Jade e Smoke são os personagens mais fáceis de se encontrar em MK II. Eles põem as cabeças de fora por trás da árvore da floresta, ou aparecem em algum ponto das entrefases, verdadeiro desafio para o bom observador. Suas funções são desconhecidas. Quem desvendar o segredo de Smoke e Jade, será transportado para um outro mundo. No Goro's Lair, o monstro, você irá enfrentá-los, não sem antes receber uma misteriosa advertência (foto).

JADE



Jogue no match antes do ponto de interrogação no Battle Plan. Não importa quantos continues você tenha utilizado para chegar até este ponto.
No match, antes do ponto de interrogação, você precisa vencer um round contra o computador usando somente o CB. Nem pense em apertar qualquer outro botão. Tente dessa maneira até conseguir a vitória no round. Vitorioso, você parte para o Goro's Lair, para enfrentar Jade. Jade é uma Ninja esverdeada que pode usar o Kitana Fan, além de ser bastante rápida. Pior: é totalmente imune a qualquer ataque com projéteis.

SMOKE

Smoke é uma Ninja com os poderes iguais aos de Scorpion e uma velocidade inacreditável. Como o nome sugere, ela solta fumaça pelos poros. Jogue no Portal Stage. Lá escolha entre lutar contra outro jogador ou a CPU. Faça o Uppercut até que Dan "Toasty" Forden's surja no canto direito da tela. Mantenha o direcional para baixo e aperte Start. No modo um jogador basta apertar o Start no próprio controle. No de dois jogadores segure para baixo e dê Start antes, para lutar com Smoke (A aparição de Toasty é imprevisível e não acontece para todos. Aumente suas chances disparando um uppercut com um amigo apertando Start).

NOOB

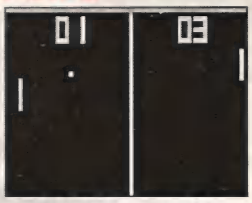
Graças à criatividade de "Boon" e "Tobias" (os desenhistas de **MK II**), Noob Saibon é o terceiro personagem secreto do jogo. É outra Ninja, apresentada como uma sombra escura na tela. Para descobri-la, ganhe 50 matchs seguidos contra um segundo jogador. Requer habilidade e paciência. Com a 50ª vitória, você é transportado para o Goro's Lair e encara Noob Saibot. Pode-se enfrentar a fêmea fatal o quanto quiser, seguindo as regras:
- Não jogue no campo do desafiante durante o match contra Noob.
- Não vença só 1 dos 3 rounds, pois assim o desafio volta ao início.

Para se dar bem, ganhe 2 ou 3 rounds. Se perder o 1º round, concentre-se no 2º.

Noob é muito rápida. Mais que Smoke, suas armas são similares às de Scorpion. Há também o fator de camuflagem no fundo escuro, o que dificulta seu ataque

SEGREDOS E CÓDIGOS

JOGUE PONG

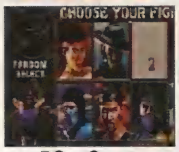


Ao completar 250 batalhas, o match é interrompido para uma rápida e nostálgica partida de Pong

SEM LANÇAR

Escolha os lutadores no modo 2 players, segure PB e acione o SA nos 2 controles (tela de fotos).

DO CPU



Segure PC e Start para o computador escolher seu lutador, quando a tela de escolha aparecer.

MAIS MISTÉRIO

Parece que ainda há segredos não desvendados em MK II. Um gamer decodificou a programação e encontrou a linha "____ Wins" de: Kano, Sonya, Tanya, Ermac, Ed Boon, John Tobias, Mark Turmell e Sal Divita. E no bookkeeping menu há uma linha que diz: "Kano Transformations". No fim do jogo, restará uma pergunta: "onde está Goro?"

SUPER GP DICAS

Os melhores segredos, passwords, estratégias, manhas e macetes do universo

SNES

FATAL FURY 2

INFLAÇÃO

Primeiro, acerte o golpe fatal de Kim Kaphwan. Após o golpe, dê um chute forte ou um hangetsuzan (chute Van Dammel) para mais 10% de dano. Essa sequência é indefensável.

MEGA

BUBSY

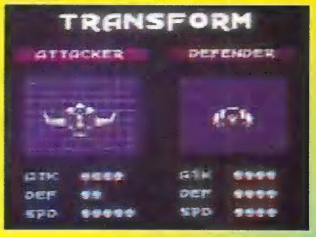
PASSWORDS

1	10
SCTWMW	SLJMBG
4	13
JMDKRK	BTCLMB
7	
DBKRRB	

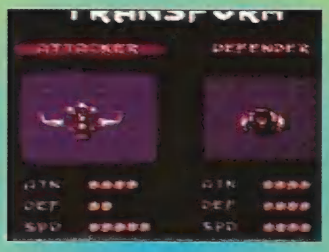
SNES

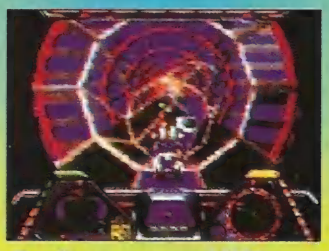
ACCELE BRID

CONTINUES E BOMBAS



Ao escolher sua nave, faça-o pressionando R do controle 2





Escolha a nave com ABXY pressionados no controle 2

Escolha a nave pressionando L do controle 2

Caso você queira conseguir continues e bombas para detonar no espaço sideral, basta acionar o modo Cheat pressionando simultaneamente ABXY do controle 2 e resetar sem soltar esses botões.

Caso o título fique vermelho é sinal de que essa preciosíssima dica entrou. Agora é hora de você mostrar que é um verdadeiro ás do espaço e detonar tudo o que tiver pela frente. Te cuida, Luke Skywalker.

SNES

MORTAL KOMBAT

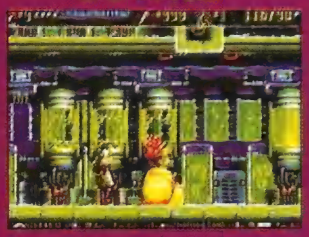
10 CONTINUES

No momento em que surgir o logo da Acclaim digite E C D C E C. A dica permite que você possa continuar 10 vezes e não 4, como de costume.

MEGA

SHINOBI 3

PARA PASSAR DE FASE



Para conseguir pular de fase, basta pausar o jogo e executar a seguinte sequência: A, B, C, ↑↓. Agora é só encarar os novos desafios

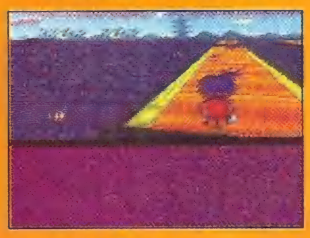
SNES

GOEMON

PURA COMÉDIA

Quando chamar o robô Goemon Impact deixe pressionados os botões A e Y. Os personagens vão mostrar (novamente) seus dons para fazer rir.

BÔNUS TURBO



Quando surgir a mensagem da primeira foto, aperte Select 5 vezes para fazer o bonus stage com velocidade Turbo.

TELEFÉRICO TURBO

Quando for entrar na fase do teleférico, deixe pressionados ABXY dos 2 controles. Assim o teleférico ficará mais rápido.

ADESIVOS COPA 94

Compre já sua cartela com 10 Adesivos da Copa do Mundo de 94 por apenas

CR$ 900,00

VEJA COMO É FÁCIL.

ENVIE CHEQUE NOMINAL À
MACK COLOR ETIQUETAS ADESIVAS LTDA.
NO VALOR CORRESPONDENTE
AO NÚMERO DE CARTELAS QUE VOCÊ DESEJAR.
RUA FRANCISCO MARENGO, 339
TATUAPÉ - SÃO PAULO - SP - CEP 03313 - 000
SEU PEDIDO SERÁ ENTREGUE
SEM NENHUM CUSTO DE POSTAGEM.

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR
(011) 941-4499

Empresa oficial WorldCup USA94™ para etiquetas adesivas

SUPER GP DICAS

MEGA

ASTERIX

PASSWORDS

2
INSULA
3
CONDOR
4
VIENNA
5
AVALON
6
DULCIS

G.GEAR

MORTAL KOMBAT

CÓDIGO GAME GENIE

Round em 69 segundos:
063-7B4-C4E

Round em 24 segundos:
023-7B4-C4E

Tempo infinito:
00B-40C-3BE

Créditos infinitos:
004-2D6-19E

Sangue:
DEB-9F6-5D3

Jogador 1 invencível:
003-48B-F79

Jogador 1 começando com metade da energia:
240-BFD-C4B

SNES

TRODDLERS

PASSWORDS

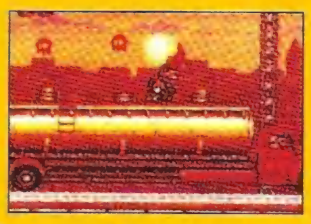
PASSWORDS DO SOLO MODE:

MISSÃO 1: BLDT
MISSÃO 2: NSWT
MISSÃO 3: PYRMD
MISSÃO 4: CLRT
MISSÃO 5: SPHNX
MISSÃO 6: QRTT
MISSÃO 7: CNTRN
MISSÃO 8: RDGMS
MISSÃO 9: CRSSD
MISSÃO 10: SKPRND
MISSÃO 11: PCKDP
MISSÃO 12: PLLRS
MISSÃO 13: BZZZZZ
MISSÃO 14: FVRWS
MISSÃO 15: TGHTTM
MISSÃO 16: SYN
MISSÃO 17: TWTRBS
MISSÃO 18: DNTMX
MISSÃO 19: HLPMT
MISSÃO 20: MNNS
MISSÃO 21: NPRBLMS
MISSÃO 22: TRSRS
MISSÃO 23: STRRM
MISSÃO 24: PNDDWN
MISSÃO 25: TCHN
MISSÃO 26: NNN
MISSÃO 27: SXRMS
MISSÃO 28: THTWR
MISSÃO 29: GFRHRT
MISSÃO 30: NWTHNG
MISSÃO 31: BLR
MISSÃO 32: CRLWRLD
MISSÃO 33: CRLCBS
MISSÃO 34: SLPNSLD
MISSÃO 35: KYX
MISSÃO 36: CLDCRS
MISSÃO 37: STNM
MISSÃO 38: HRDRND
MISSÃO 39: FRSTGNS
MISSÃO 40: CRSSFR
MISSÃO 41: RNFRT
MISSÃO 42: NRLS
MISSÃO 43: NFRFLL
MISSÃO 44: RNRND
MISSÃO 45: BDBRD
MISSÃO 46: CVRTHM
MISSÃO 47: SVBLCKS
MISSÃO 48: GLMR
MISSÃO 49: HCKBCK
MISSÃO 50: LTTD
MISSÃO 51: PSDT
MISSÃO 52: DRPMN
MISSÃO 53: PSSBL
MISSÃO 54: CLSP
MISSÃO 55: FLSRN
MISSÃO 56: JWLPSH
MISSÃO 57: GDTRY
MISSÃO 58: NBYN
MISSÃO 59: LSM
MISSÃO 60: MNHNTR
MISSÃO 61: XCLLNT
MISSÃO 62: BMPRD
MISSÃO 63: WTFRT
MISSÃO 64: RCKBLST
MISSÃO 65: NWSTLL
MISSÃO 66: FRMBV
MISSÃO 67: SMSHHTS
MISSÃO 68: CRSHRSH
MISSÃO 69: FRSTFR
MISSÃO 70: BRNT
MISSÃO 71: RMBLHT
MISSÃO 72: MXTR
MISSÃO 73: RTHRHRD
MISSÃO 74: MRFN
MISSÃO 75: SPNRND
MISSÃO 76: LTTT
MISSÃO 77: LLBT
MISSÃO 78: BNCT
MISSÃO 79: RNDRPS
MISSÃO 80: FRNDC
MISSÃO 81: SLWBRN
MISSÃO 82: STLLM
MISSÃO 83: BDBMBS
MISSÃO 84: SLMN
MISSÃO 85: MNDTCH
MISSÃO 86: FRSTFRST
MISSÃO 87: GDLCK
MISSÃO 88: TMHNTR
MISSÃO 89: NDLY
MISSÃO 90: NPLLPLG
MISSÃO 91: GNZN
MISSÃO 92: DRCTNS
MISSÃO 93: BRDGMN
MISSÃO 94: FLLT
MISSÃO 95: CLRRN
MISSÃO 96: TFR
MISSÃO 97: SWTHT
MISSÃO 98: HVYDTY
MISSÃO 99: TWKY

SNES

ROCKY RODENT

CONTINUES ILIMITADOS



Espere o título correr a tela e pressione: Y, A, PD, A, B e A. Fazendo o truque corretamente, você vai direto para uma tela de opções. No item continue, escolha ?. Prontinho, agora você possui continues infinitos!

MEGA

TOEJAM & EARL

PASSWORDS

3ª Fase: **P-A4KK64A016**
5ª Fase: **VJ-4KEA1QJ96**
7ª Fase: **VYW8VEFV-9KW**
9ª Fase: **PFATEZLPQ10F**
11ª Fase: **VWDTVKNNY-K8C**
13ª Fase: **MAWDPR85HTVR**
15ª Fase: **K-WLV1ND!08!**

SNES

BATTLETOADS/ DOUBLE DRAGON

SELEÇÃO DE FASE E VIDAS EXTRAS

Duplique sua diversão com esta seleção de fase e vidas extras. Na tela de seleção de personagem, pressione ↑↓↓↑ X, B, Y e A. Escolha um herói e pressione Start. A tela de seleção de fase aparece e nela você pode escolher qualquer uma e começar com dez vidas a mais.

SEGA CD

THUNDER STRIKE

ARMAS E VIDAS INFINITAS

Para conseguir esta tremenda boiada é só pausar o jogo e usar: ↑→←↓.

SNES

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

MAIS DIVERSÃO

Na tela título, aperte o botão Y por quatro vezes. Darth Vader vai dizer: "Impressive". Em seguida, dirija-se para tela de abertura, pressione diferentes botões e repare nos estranhíssimos acontecimentos que vão tomar conta de sua tela.

MEGA

ROAD RASH II

CÓDIGO SELVAGEM

Essa password vai permitir que você animalize sobre sua moto:

OODA1VON

MEGA

JURASSIC PARK

DEBUG MODE

Esta password pré-histórica o levará direto para o modo Debug.

Quando a tela de passwords aparecer, entre com NYUKNYUK. As palavras "Second Controller Enabled" vão surgir. Plugue o controle dois, e você pode usá-lo para parar em qualquer ponto do jogo. Dando o Start no controle dois, o jogo recomeça do modo normal.

SEGA CD

SEWER SHARK

SELEÇÃO DE FASE

Quando morrer no level Exterminator ou Beach Bum, espere os créditos aparecerem e execute o código: A, C e Start.

SEUS DIAS ESTÃO CONTADOS!

O 1º GRANDE CONCURSO SUPERGAMEPOWER continua rolando.
Você tem até o dia 12/05 para enviar o cupom que veio na primeira edição de SUPERGAMEPOWER.
Se você não comprou a revista, fique esperto. Fale com seu jornaleiro, garanta sua revista e participe!
Afinal, não é todo dia que você pode faturar um Sega CD e outros prêmios chocantes na faixa.

1 Sega CD
2 Mega Drive
2 Master System
5 fitas para Mega

Apoio:
TECTOY

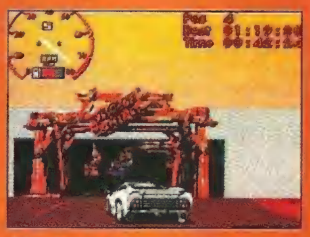
NOVA CULTURAL

SUPER GP DICAS

SEGA CD

JAGUAR XJ220

QUALIFICAÇÃO



No name enter use o código MAR, pause e aperte ABC.

SNES

TAZMANIA

TRUQUE DIABÓLICO

Este truque dá continues extras e seleção de fase. Na tela título aperte Select para o Menu de opções. No menu:

Para 10 continues: B, A, Y, A, X, A

Para 20 continues: Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X, A

Para ativar a seleção de fases:
A,Y, A, Y, X, Y, B, A, R, L.

MEGA

MICRO MACHINE

VIDAS INFINITAS

Na tela título aperte: B, ↓, C, ↓, ↑, ↓, ←, →. Agora tudo bem!

MEGA

BATTLETOADS & D. DRAGON

SELEÇÃO DE FASES E VIDAS EXTRAS

Na tela de seleção de personagens digite a seguinte sequência: PB, PC, PC, PB, C, A e B. Agora, escolha seu sapo ou dragão, e depois aperte Start. Uma tela de seleção de fases vai aparecer. Ao escolher qualquer fase você leva dez vidas pra gastar a vontade.

MEGA

SUNSET RIDERS

100 CONTINUES

No Sound Options (OE), aperte Start e escolha o herói no normal apertando A, PB, A, B, C e Start.

MEGA

PANTERA COR DE ROSA

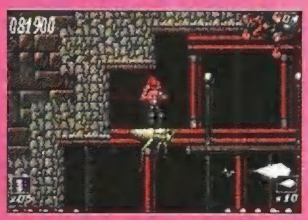
FASE, ENERGIA INVENCIBILIDADE

Segure ao mesmo tempo no controle 1 A e C, e no 2 o botão B. Ao começar, pause e use o controle 1 para ativar o macete. O C faz o menu aparecer. Movendo para a esquerda ou direita se escolhe o nº da fase. Pressionando B você fica invencível, e o A restaura a energia. Aperte Start para recomeçar o jogo com todas estas facilidades.

SEGA CD

WOLFCHILD

LEVEL SELECT



No options, digite: A, B, A, C e AB.

1 - Start
2 - B e Start
3 - C e Start
4 - B, C e Start
5 - A e Start
6 - A, B e Start
7 - A, B e Start
8 - A, C e Start
9 - A, B, C e Start

MEGA

TALESPIN

ENERGIA

Espere o título correr a tela e pressione: Y, A, PD, A, B e A. Acertando, você vai direto para uma tela de opções. No item continue, escolha **?**.

MEGA

ZOOL

SUPERDICA

Pause e digite a sequênciaC, PD, A, B, B, A, PE, PE, A, PD, PB e PD. Prontinho, para passar de fase é só colocar para cima e escolher.

MEGA

NBA JAM

JOGUE COM O PRESIDENTE DOS EUA, BILL CLINTON E OUTROS

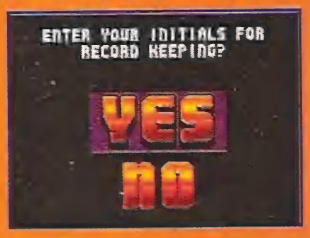
Na tela de nomes escolha YES e entre com as 2 primeiras iniciais de cada um. Deixe o cursor sobre a terceira letra. Pressione e segure o botão indicado ao lado do nome de cada um dê e Start simultaneamente. A lista é:

Bill Clinton: ARK, botão A.
Al Gore: NET, botão B.
Mark Turmell: MJT, botão A.
Rivett: RJR, botão B.
Divita: SAL, botão C.
Air Dog: AIR, botão A.

SNES

NBA JAM

JOGUE COM CLINTON, AL GORE, MARK TURMELL, AIR DOG E OUTROS



Escolha YES para entrar com suas iniciais. Digite as 2 primeiras iniciais do personagem escolhido. Deixe o cursor sobre a terceira letra. Mantenha pressionados L, R, Start e A ou X (dependendo da escolha). Aí vai a lista:

Bill Clinton: ARK, botão X
Al Gore: NET, botão A
Mark Turmell: MJT, botão A
Rivett: RJR, botão X
Divita: SAL, botão X
Air Dog: AIR, botão X
Chow-Chow: CAR, botão X.

GAME SHOPPING

MULTIPLIQUE SUAS VENDAS. ANUNCIE AQUI. LIGUE 851-3644 RAMAL 263

SÃO CAETANO DO SUL

Splash Video

LOCAÇÃO E VENDA

. MASTER SYSTEM . SEGA CD
. NINTENDO . MEGA DRIVE
SUPERNINTENDO

AV. GOIÁS 401 S. CAETANO
SÃO PAULO TEL.: 744 4799

CURITIBA

STAR game

Locação e Venda

• SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
• NINTENDO • MASTER SYSTEM
GAME BOY • GAME GEAR

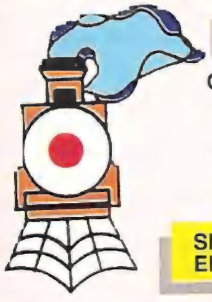
R. Tapajós, 1292 - Tel.: (041) 338.6818 - Curitiba - PR

PROGAMES
MOÓCA

Os games mais alucinantes, os últimos lançamentos, consoles e acessórios incríveis pra você detonar as mais loucas emoções

SegaCD, Neo Geo, Jaguar, 3DO, Mega, Super NES, Game Boy, Game Gear e Nintendo

Rua Juventus, 831 - CEP 03124-020 - Moóca - São Paulo - SP - Tel: (011) 591-0039



BORIS & TOYS ELECTR.

CONSERTOS DE BRINQUEDOS E TRANSCODIFICAÇÕES DE:

Master System, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phanton System. Televisores Importados.
ORÇAMENTO GRATUITO

HORÁRIO: 2ª à 6ª das 10:00 às 18:00 hs.
Sábados das 9:00 às 18:00 hs.

SHOPPING ELDORADO
Av. Rebouças, 3970 - 1º subsolo - Loja 1009
TEL/FAX: (011) 814.0455 - Sequencial

MANIAC GAMES

•Assistência Técnica Especializada
•Transcodificações a partir de 12 URV
•Conversões de todos os sistemas

JAGUAR
Transcodificações e aparelhos com o melhor preço

• Cartuchos novos e semi-novos
•Atendemos todo o Brasil via Sedex

R. Domingos de Moraes, 211 - 2º and - Cj. 103 - São Paulo - SP - CEP 04010 970 - FONE/FAX (011) 573.0586

BARE KNUCKLE III

DETONADO

Streets of Rage volta melhor. Tem tudo o que os outros tinham e ainda o ataque combinado e golpes especiais, utilizando armas. O medidor ao lado da energia permite usar os especiais (botão A) sem perder energia. Todos ganharam dash (2x no direcional). Com o controle de 6 botões a jogabilidade melhora. As estrelas são adquiridas a cada 40.000 pontos adquiridos sem morrer. Caso você morra perde uma estrela, além de precisar mais 40.000 para recuperá-la.

AXEL STONE

Mestre em artes marciais, Axel é equilibrado. O Grand Upper é de fácil uso. Caso seja cercado use o Dragon Wing

DASH BLOWS

Grand Upper
(sem ★)
→→ + B

X Grand Upper
→→ + B (★) ou X + →→

Grand Hook
→→ + B (★★) ou X + ↓→

Grand Hurricane
→→ + B (★★★) ou X + ←↓→

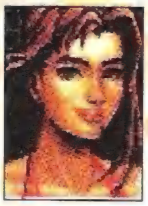
ITEM BLOWS

Power Strike
(arma: bastão)
→→ + B

Rising Slash
(arma: espada)
→→ + B

Sword Blast
(arma: espada)
→ + A

BLAZE FIELDING



Ex-policial como Axel, é especialista em judô. É veloz e seu dash blow fica bastante eficiente a partir de 2 estrelas

DASH BLOWS

Hishô Sôzan
(sem ★)
→→ + B

Tchô Hishô Sôzan
→→ + B (★) ou X + →→

Shôka Sôzan
→→ + B (★★) ou X + →↑

Shôka Sôzan Ha
→→ + B (★★★) ou X + ↓→↑

ITEM BLOWS

Kikouken
(arma: espada)
→→ + B

Suisei Shôzan
(arma: faca)
→→ + B

Hyakka Retsuzan
(arma: faca)
→ + A

SAMMY HUNTER

Irmão de Adam que participou de Streets of Rage 1. Tem a melhor velocidade. Ao agarrar o inimigo pode dar croques

DASH BLOWS

Dynamite Head Butt
(sem ★)
→→ + B

Super Dynamite Head Butt
→→ + B (★) ou X + →→

Rolling Head Butt
→→ + B (★★) ou X + →↓

Rolling Head Butt Thunder
→→ + B (★★★) ou X + ↑→←

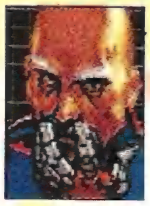
ITEM BLOWS

Human Missile
(arma: faca)
→→ + B

Home Run Upper
(arma: bastão)
→→ + B

Spinning Blaster
(arma: bastão)
→ + A

DOCTOR ZAN



Ex-integrante do sindicato do crime. Cibernetizou-se devido a um acidente. Tem força e alcance nos golpes

DASH BLOWS

Burnia Tuckle
(sem ★)
→→ + B

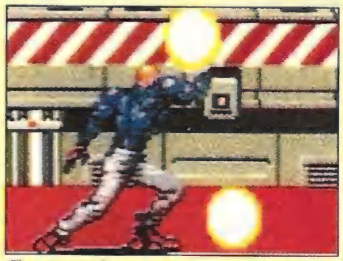
Mach Tuckle
→→ + B (★) ou X + →→

Mach Booster
→→ + B (★★) ou X + ←↑

Hyper Booster
→→ + B (★★★) ou X + ↑←→

ITEM BLOWS

Energy Shot
(arma: todas, menos granada)
→→ + B ou → + A



Zan transforma armas em energia

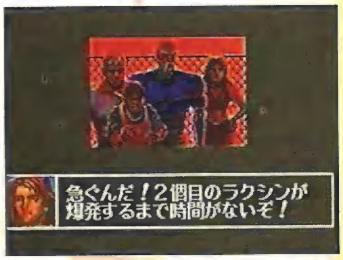
1º ROUND

O rapaz alegre traz lutadores para você, depois é a vez dele, que chora se perder

DICA: procure cuidadosamente atrás dos caixotes para encontrar preciosos itens durante esse cenário da primeira fase

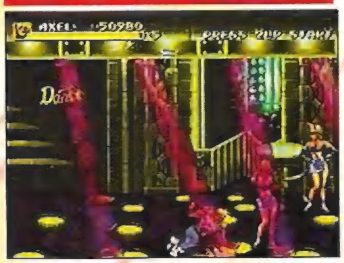
Um golpe eficaz é o arremesso, que tira muita energia do inimigo

O ninja Shiva é rápido e páreo difícil

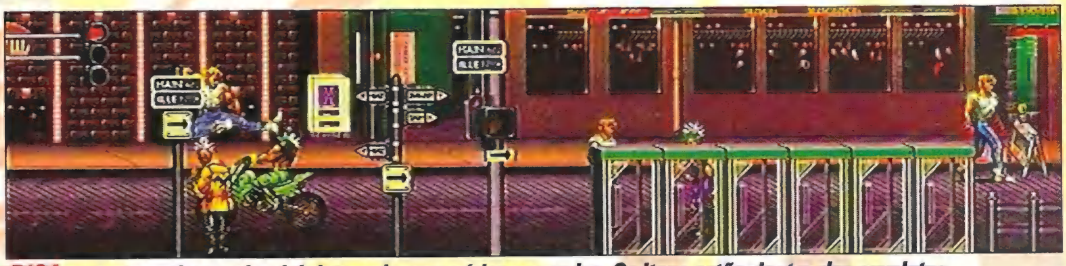


Quando se termina a primeira fase pinta essa demo

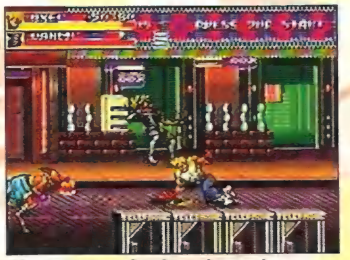
2º ROUND



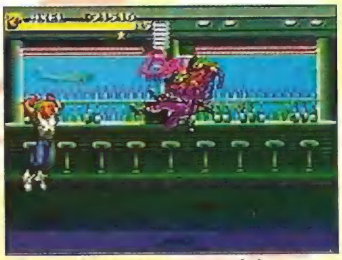
Aqui, nessa danceteria da segunda fase, você tem que se cuidar para não dançar, em particular se pintar alguma loirinha se engraçando. Elas também são páreo duro e podem causar danos irreparáveis para seus planos. Já as luzes, elas às vezes enfraquecem e prejudicam sua visão



DICA: o motoqueiro verde só é detonado com várias pancadas. Os itens estão dentro dos cavaletes



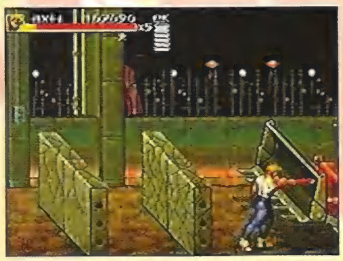
Uma turma de circo é um dos chefes da segunda fase



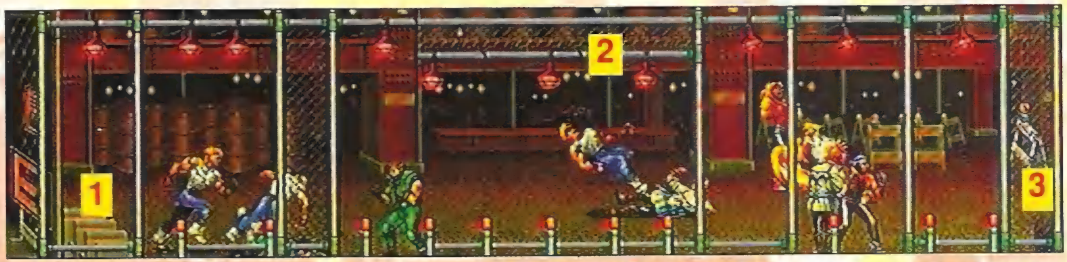
Essas duas gêmeas também o desafiam

Esse é o noticiário da TV, e você está em apuros

3º ROUND

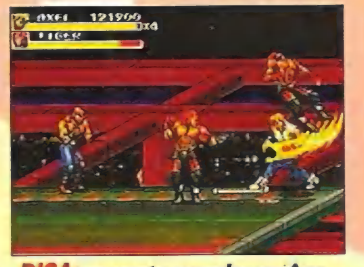


Nesse pedaço da terceira fase, seu objetivo é destruir os muros, antes que o capataz com o trator consiga ter êxito e esmagar você de encontro a uma das paredes. Bata no trator para que ele recue e ganhe tempo para detonar as paredes, que só vão abaixo depois de várias cacetadas. Depois de destruir tudo, esconda-se atrás de uma viga e o trator dança sozinho



DICA: no ponto 1 você encontra uma vida escondida. No local indicado com 2 barris caem um após o outro e no 3 existe um dos buracos que existem nessa fase. Use-os para se livrar dos inimigos

DICA: aqui, o melhor é arremessar os inimigos para fora

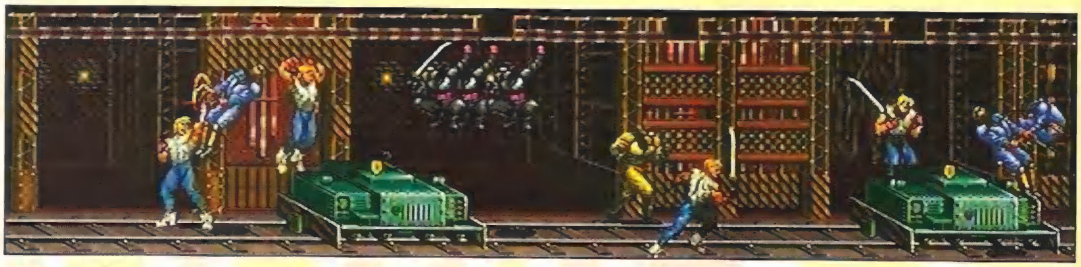


DICA: no canto superior você se protege de ser jogado fora

DICA: não use o super-soco contra o sósia. Ele bate primeiro

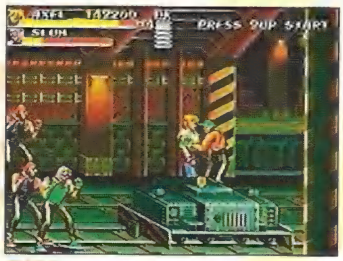
MEGA

BARE KNUCKLE DETONADO



4º ROUND

DICA: *nessa parte, muito cuidado com as máquinas que correm nos trilhos. Esconda-se nas saletas e deixe os ninjas serem atropelados, mas alguns deles se penduram no cano e escapam*



DICA: *as máquinas passam no trilho que tremer primeiro*

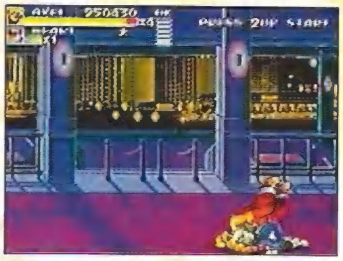
Não deixe para comer muito no fim senão você pode ficar na mão

Depois de eliminar um de cada vez, o último...

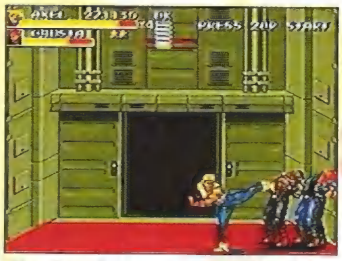
...se transforma num inimigo muito mais perigoso

5º ROUND

Dentro do templo chinês uma péssima visita: os grandalhões que você já enfrentou antes. Bata sem dó nem piedade, pois mesmo quando eles estão em posição de defesa, eles perdem energia. Phoenix é o mais forte

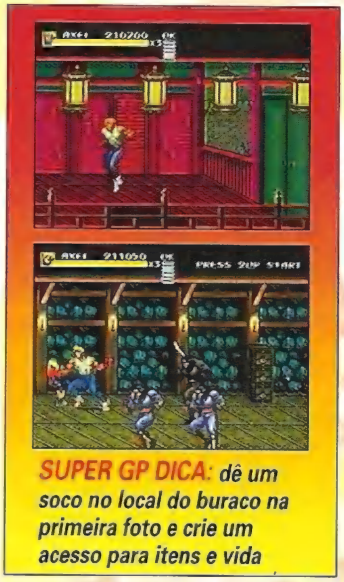


Não use o arremesso contra o gordo, pois ele cai sobre você



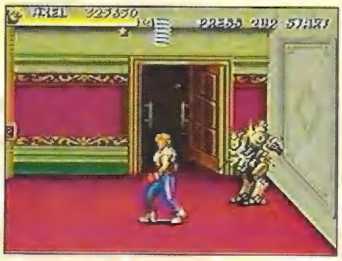
No elevador encurrale os inimigos no canto e bata firme

Novamente aparece Mr. X, de Bare Knuckle 1, agora em versão cibernética. Enfrente seus capangas e depois o próprio, turbinado

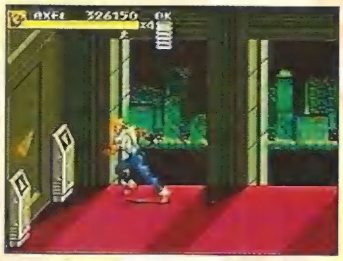


SUPER GP DICA: *dê um soco no local do buraco na primeira foto e crie um acesso para itens e vida*

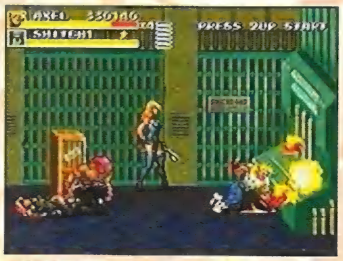
6º ROUND



Este ponto marca o inícia do labirinto que você terá pela frente

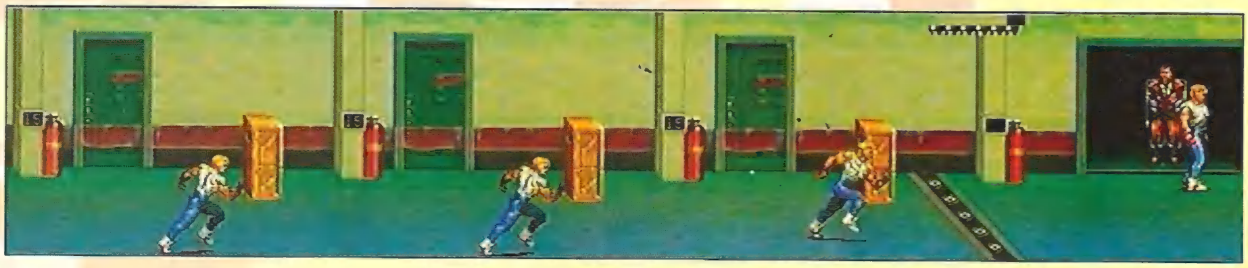


Este elevador será seu meio de transporte para os diversos andares que você precisará visitar para cumprir seu objetivo



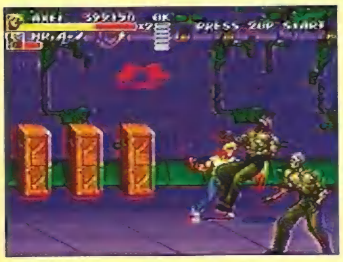
DICA: *mate todos os capangas e deixe o computador por último para poder fazer seu trabalho com tranquilidade*

Depois de ter destruído os computadores e salvado o general a tempo (tira abaixo), detone o lutador de rosa. Um velho amigo cuida do resto

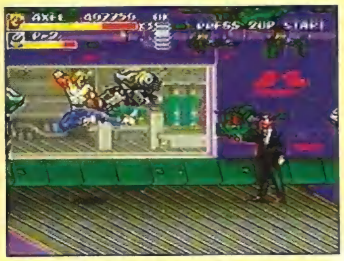


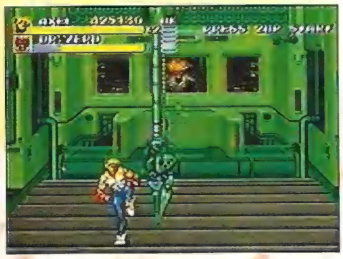
DICA: *esse é um dos andares do labirinto. Entre nas portas centrais de cada andar para destruir os computadores*

7º ROUND

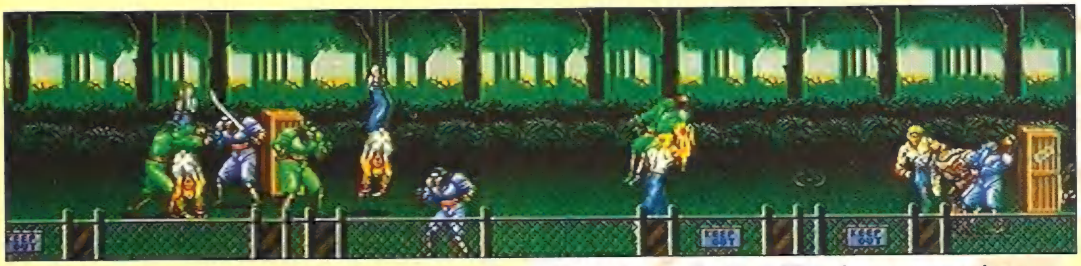


Na última fase do jogo alguns ciborgues de aperitivo



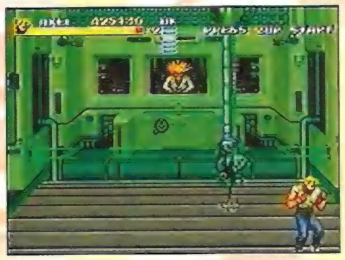


Enfrente a pinça gigante como sempre: detonando!



Ao longo da floresta, todo cuidado é pouco para não ser vítima de uma das armadilhas de caça que podem deixar você de ponta-cabeça. No centro da tira, uma demonstração de seus poderes no nível 3 estrelas

Bem no momento em que você pensa que o jogo chegou ao fim...



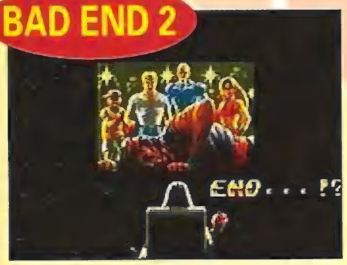
DICA: após destruída, a pinça dá choque. Só ataque se sair fumaça

...ainda falta detonar esse robozão. Mas para salvar a cidade é preciso matá-lo no tempo indicado, caso contrário você verá um bad end. Uma boa dica aqui é jogar com um amigo para tudo terminar bem

BAD END 1

Caso você não consiga detonar o robozão no tempo indicado (que corresponde à contagem regressiva para o lançamento de uma poderosa arma química) a cidade vai pelos ares

BAD END 2



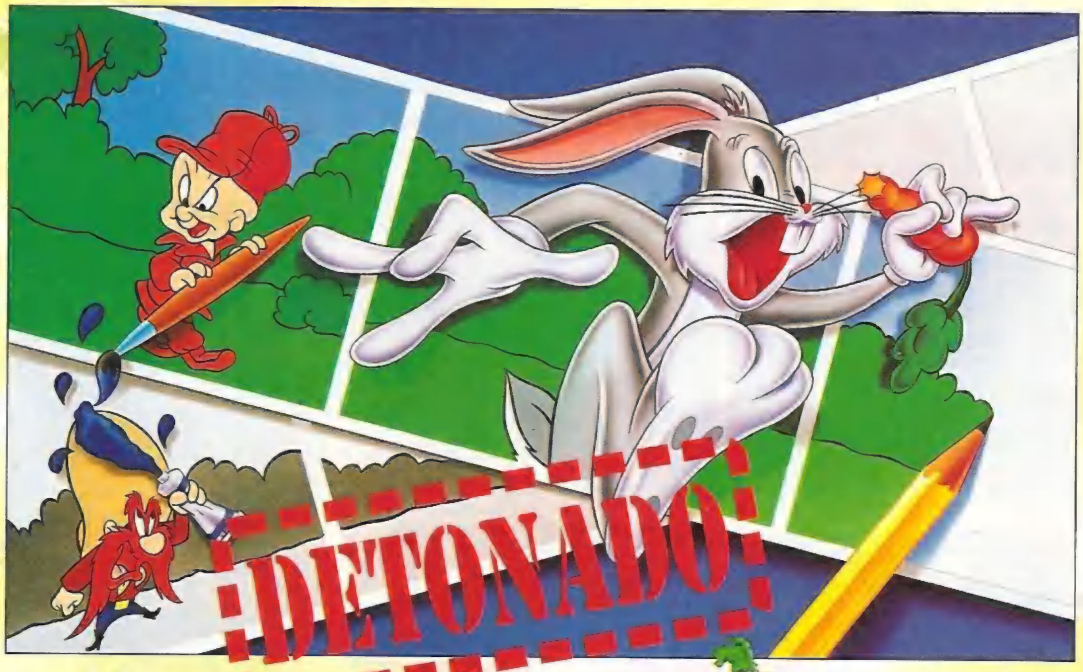
Outro final triste, trágico, frustrante mesmo, se dá se você não salvar o general na fase 6. Dessa maneira você não enfrenta Mr. X, que assiste enraivecido a sua vitória

Mas, se você mostrar competência e terminar os 2 desafios no tempo correto verá essa foto exclusiva de um final feliz

SNES

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

Quem leu ***Gamepower*** nº 21, deve estar lembrado de que publicamos uma matéria da ***Gamepro*** com as últimas aventuras de Pernalonga, ou Bugs Bunny. Como foram muitos os pedidos para falar mais sobre o jogo, resolvemos dar todos os detalhes sobre como se livrar das enrascadas em que o simpático coelho se meteu na nova seção de ***SuperGP***, Detonado. São dez fases de muita ação e dificuldades para o orelhudo. Só que agora você conta com as preciosíssimas dicas ***SuperGP*** para se livrar dos problemas. Use suas habilidades e boa sorte!



1ª FASE

DICA: *entre na caverna através do buraco e colete vidas e bônus*

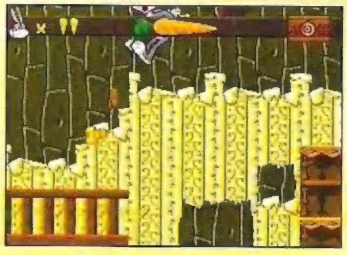
DICA: *vá pela direita e suba. A plataforma está à esquerda da tela*

DICA: *ao cair no buraco, ponha o direcional para a esquerda*

Use as tortas como armas contra os cães de caça

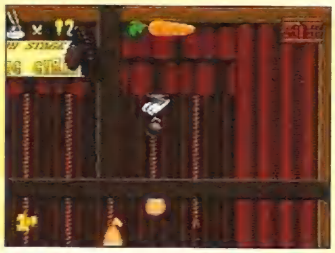
DICA: *use os buracos para aparecer por trás de Elmer*

2ª FASE



DICA: *suba à esquerda e encontre uma vida*

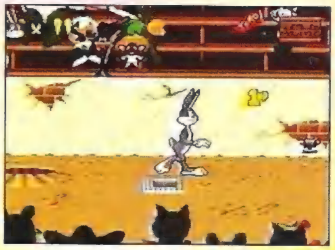
DICA: *utilize os barris de TNT como uma espécie de trampolim para chegar ao alto*



DICA: *pule bem na extremidade da plataforma para pegar o bônus e a vida*

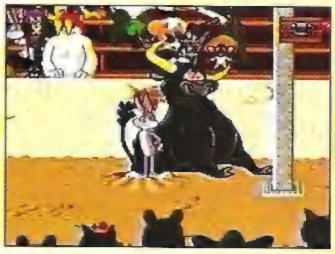
DICA: *o perigo deste chefe está na arma, que tira sua energia. Para acabar com sua raça, fique bem rente a ele e não pare de pular sobre sua cabeça*

3ª FASE



DICA: *logo no começo da fase, vá para a direita e pegue uma vida*

DICA: *quando o touro destruir a parede, acione a chave à esquerda*



DICA: *agora basta seguir para a direita, evitando o chifrudo*

4ª FASE

DICA: *desça a chaminé para pegar a rolha*

DICA: *caia aqui para pegar uma vida e jam (geléia)*

DICA: *deixe-se cair no local conforme indicado pela foto para conseguir se abastecer com mais geléia*

Na hora de pular para a plataforma superior, todo cuidado é pouco com boneco "pão-de-ló" que pode jogar você para baixo

Nesse momento, o melhor é utilizar o chute para se livrar rapidamente do boneco que insiste em ficar no caminho

DICA: *fique abaixado esperando Yosemite ficar com o nariz inchado e vermelho. Vá por trás e chute-o*

Atenção: leva tempo para se acostumar com os comandos, use as primeiras fases para treinar bem

UMA TURMA DO BARULHO

O cão de caça é vulnerável a tortas e chutes. Mas não se aproxime senão ele o soca

Saia de perto e pule quando o lobo aspirar a palha. Depois disso, chute-o sem piedade

Cuidado com o laser do frangão, que encolhe. Se isso ocorrer, passe por baixo de seus pulos

Esse robô dá choques e atira. Quando ele atirar pule para cima dele

A flecha do índio é teleguiada. Empregue chutes para acabar com a festa dele

Cuidado com as amêndoas que ele joga. Trate de abaixar-se e jogue tortas

Ao avistar as bombas de Marvin The Martian, fuja. Elas se dividem em 4 e causam danos

Ao avistar esse gatinho preto saia em disparada. E bata 3 vezes na madeira para espantar o azar

Fique bem perto dos caubóis e pule sobre suas cabeças para se dar bem

Os porcos atiram nozes com o estilingue. Aproxime-se por trás e chute-os

Para evitar o tratamento de choque que esse robô destina a você mande tortas nele

Olha ele aí outra vez, agora vindo do céu. Notícia ruim vem voando e é melhor você fazer o mesmo

SNES

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

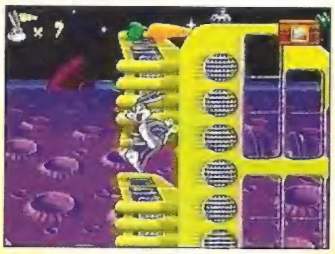
DETONADO

5ª FASE

DICA: logo no início, siga à direita para conseguir recolher esses preciosos itens

DICA: ao avistar Marvin The Martian, pule em sua cabeça para ele cair fora

Nesse ponto, o negócio é ficar abaixado para evitar os lasers que querem chamuscá-lo



Ao chegar a essa tela, desça para pegar o marcador de fase. Não deixe de executar esse procedimento, pois o item é fundamental para que você possa recomeçar do lugar em que parou. Senão, chapinha, vai ter que fazer tudo de novo

No final da fase, atenção para não deixar os bônus passarem em branco

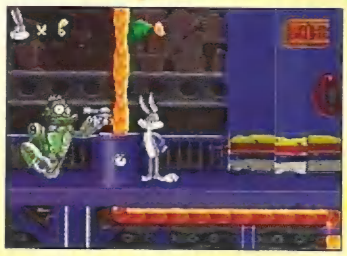
6ª FASE

Fique em cima dos pássaros verdes para atravessar o fosso

Use a mesma técnica do touro para Taz abrir passagem para você

Aqui, faça Taz se jogar contra a árvore para que cocos o alvejem

7ª FASE

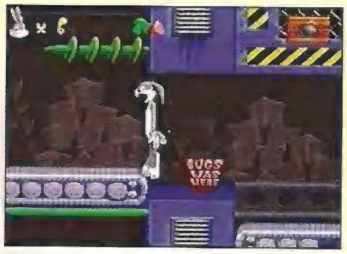


Todo cuidado é pouco com os inimigos desta fase. Evite-os!

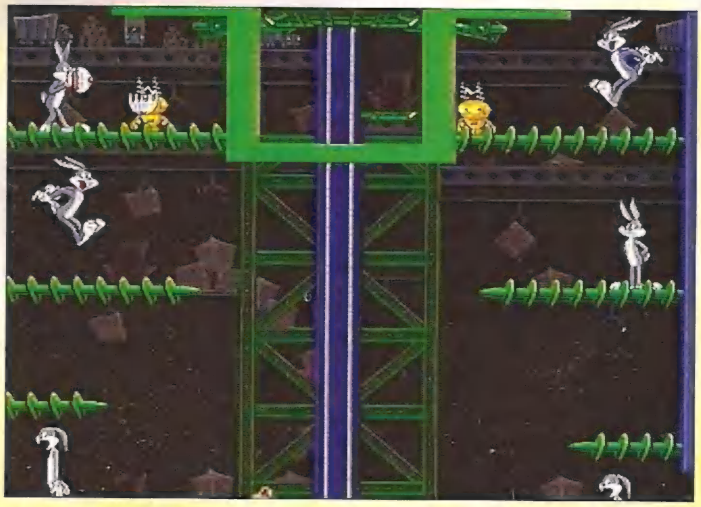
Se não quiser virar um espécime raro de pastel de coelho, se cuide com essa prensa

DICA: no exato momento em que o robô levantar vôo, trate de sair em disparada

Contra esses robozinhos, o melhor é pular sobre eles e mandar tortas por trás

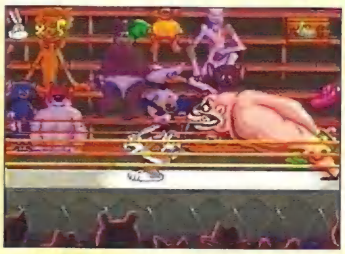


Não se esqueça de salvar o jogo no lugar indicado aqui, logo antes do Chefe



Vá pelos lados e chute as traves para Willy Coyote cair. Quando isso acontecer, pule sobre sua cabeça. Repita a operação

8ª FASE



O primeiro passo consiste em distrair o grandalhão The Crusher. Para isso, utilize tomates e sinetas. Depois disso, o parente de mamute vai ficar com sua tradicional cara de bobão, como pode-se observar na foto 2. Pule sobre ele ou chute-o, como preferir

Não fique de bobeira em hipótese alguma, caso contrário o grandahão de barbicha vai fazer com que você se sinta o próprio Choplifter num vôo rumo as cordas

9ª FASE

Não se iluda com o gatinho. Quanto menor o gato, maior será o azar que ele traz

Nessa casa amaldiçoada tudo pode acontecer. Evite os buracos

Nesse ponto siga até o último buraco e caia nele

Permaneça no lugar indicado, de acordo com a foto, de costas. Duck Dogers traiçoeiramente vai tentar atacá-lo pelas costas. Esse é o momento que você tanto esperava para chutá-lo

O VALOR DOS ITENS

Esse osso faz os cachorros estourar

O frango explode Taz

Ponha o alvo no chão e acerte os inimigos

Use o tanque contra os robôs

A bigorna serve para distrair o touro

Use a sineta para abobalhar The Crusher

Entupa o lobo com a rolha

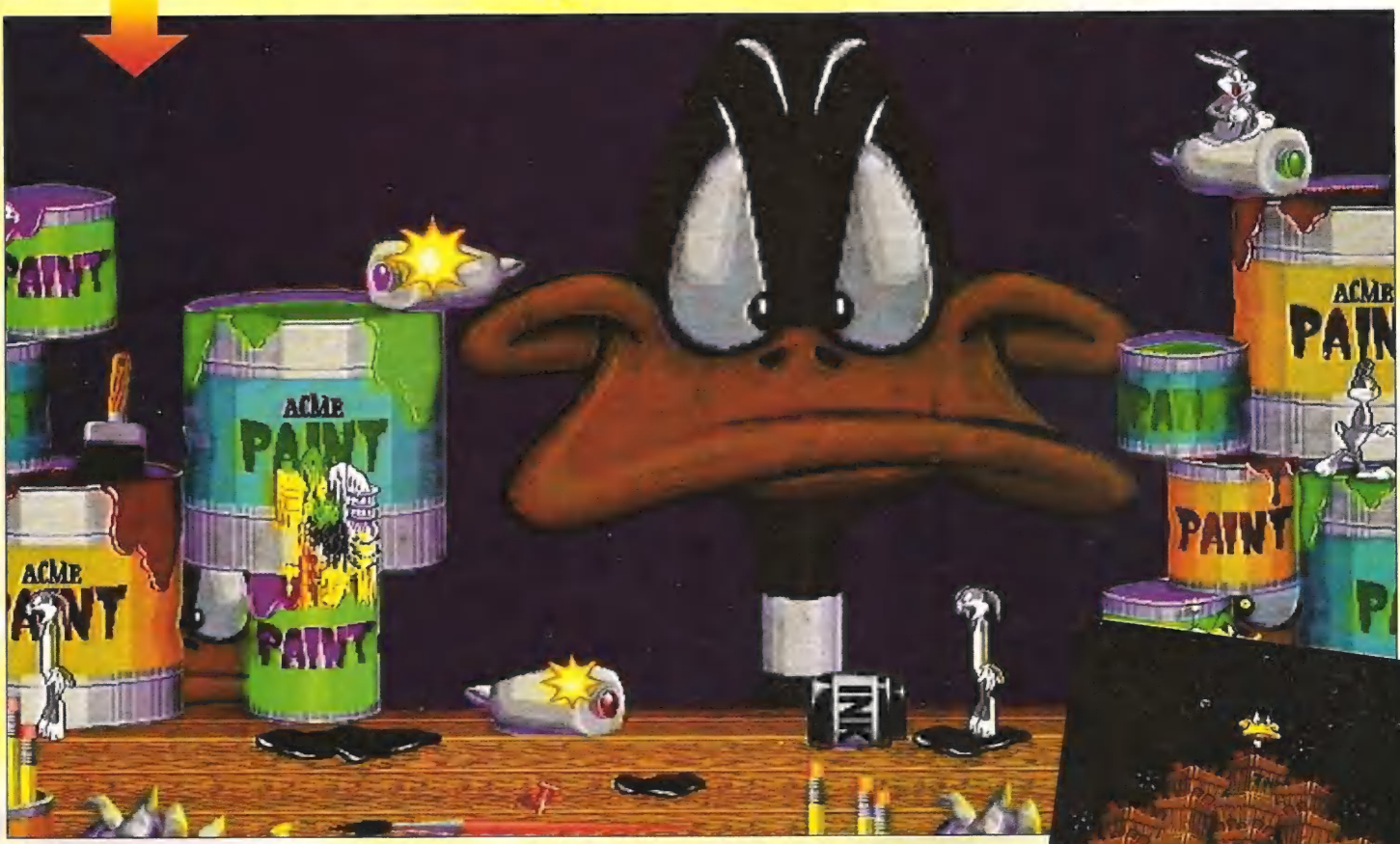
Pinte os gatos e atraia Le gamba

Passe a geléia nos bonecos e trace-os

Bomba: dispensa comentários

O espelho reflete os lasers

A seta serve para salvar sua posição



Ao chegar a esse ponto (o último grande desafio do jogo), o melhor a fazer é evitar os desenhos de The Animator e destruir rapidamente suas latas de tinta

SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica.
A "EuSou" traz prá você os super gabinetes Winners Champion para lojas e o Winners Boy para residências.

Winners Champion

A "EuSou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

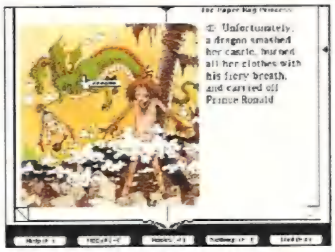
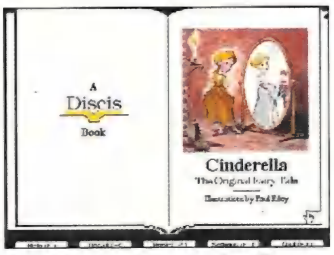
O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE, SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

Winners Boy

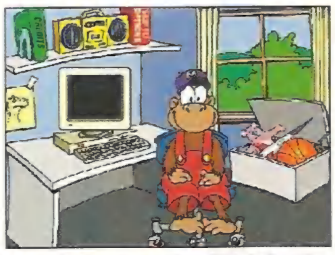
Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

CD-ROM: BOA ARMA PARA APRENDER E SE DIVERTIR

A multimídia vem se firmando a cada dia como uma poderosa aliada para o ensino. Com o auxílio de um CD-ROM, uma criança pode aprender de uma maneira inteligente e divertida. Os CDs infantis ganham força no mercado e trazem fascínio também ao público que já não é tão criança assim. Uma verdadeira viagem a um mundo novo, que mostra que o futuro já começou. Uma simples história infantil pode se transformar num excelente complemento de ensino. Isso é o que acontece, por exemplo, em **Kids Can Read**, produzido pela Discis. Trata-se de uma série de CDs infantis, em que cada uma conta uma história. É totalmente falado, em inglês, obviamente, e possui uma grande vantagem sobre os livros convencionais: um simples clicar do mouse em qualquer palavra do texto basta para ouvir sua pronúncia correta, pausadamente e sílaba por sílaba. A Norgam Interactive conta com uma série similar com a vantagem de ter títulos mais conhecidos entre o público brasileiro, como **O Patinho Feio** e **Aladdin**. Outra softhouse, a E. Book conseguiu ir um pouco mais longe. Além de ouvir a narração, é possível interagir com a história e mudar seu rumo. Para isso, tudo o que é preciso fazer é escolher uma das opções da tela. Com um pequeno detalhe: cada boa ação feita pelo provavelmente jovem usuário é premiada com o surgimento de um anjinho na tela e as más recebem como castigo a aparição de um diabinho. O jogo que consegue essa façanha chama-se **Goterwinkel's** e é compatível tanto com o Macintosh como com o PC. A história é sobre um menino que ganha um jogo para seu computador e com a ajuda de uma luva virtual se torna capaz de entrar na história através da tela de seu micro. Uma história, tudo indica, cada vez mais perto da realidade...

Histórias clássicas ganham nova vida e maior poder de comunicação



Até mesmo quem já deixou de ser criança se interessa pelos CDs infantis

O MOUSE PAD DE CADA DIA

A Moustrak lançou uma série especial de mouse pads, com muitas cores e grafismos. Há até ilustrações de Star Trek. Custam de US$ 10 a US$ 16. Você pode criar o seu, desde que peça no mínimo 50 peças. O Moustrak fica nos EUA, tel.: 702-884-1925. Mas a ligação é uma nota.

Gotterwinkel's: um anjinho indica as boas ações

CAIXAS ESTRANHAS

A idéia parecia boa. As softhouses passaram a investir na imagem de seus produtos. Vieram embalagens personalizadas, com formas e tamanhos variados e exóticos. Aí começaram os problemas. Distribuidores e consumidores já não sabem como estocar e organizar seus softwares. É um festival de formas!

Em que lugar do armário se pode guardar um trambolho desse tipo?

Bruno pés grandes desapareceu do circo. Para descobrir seu paradeiro, entram em ação Sam & Max, dois policiais free-lances. Nada anormal até aqui. Mas Sam é um cachorro desprezível e arruaceiro, e Max um aloprado coelho sempre atrás de confusão. Os heróis têm que achar pistas pela América e solucionar o caso. Os gráficos estilo cartoon lembram outro sucesso da Lucas Arts, **The Day of the Tentacle**, mas as semelhanças param aí. As ações (falar, usar, pegar, etc.) são feitas com o segundo botão do mouse, o que simplifica o controle e elimina o menu de opções. Com isso, a animação fica em tela cheia. O humor é forte. Disponível em disquetes, a versão para CD, totalmente falada, só deve sair no meio do ano. Um lembrete importante: nunca saia de casa antes de enfiar a mão na toca do rato.

Uma aventura em um reino estranho e desconhecido...

DICA: Precisa de um mandato? Envie o braço na goela do gato

Acerte 20 ratos e ganhe 1 lanterna

DICA: Ao sair, não deixe de pegar a lente que está no brinquedo defeituoso ao lado

Primeiro ganhe no 'acerte o rato' (1). Depois dê uma volta no cone da tragédia. Pronto, você perdeu t-o-d-o-s seus objetos. NÃO SE MATE, ainda. Fale com o bilheteiro e receba um comprovante de seus objetos perdidos (2), vá para achados e perdidos. Para entrar no trailer de Trixie (3) use o pé-de-cabra (túnel do amor). Lá estão a entrada para o golf e uma fantasia

DICA: *com a lanterna, que funciona melhor se você puser a lâmpada, vá para o túnel do amor. Ache a caixa de fusíveis. Ah, nada como um coelho encharcado para provocar um curto... Desça do bote e ache uma toupeira, dê a ela a caixa de bombons e ganhe a chave (!?) do trailer de Trixie*

O mágico dá uma ferramenta (1). Use os cabos de força e a lente (circo) no binóculo (2). Controle-o movendo o cursor para o ponteiro e apertando os botões do mouse. O objetivo é achar Frog Rock, mas só após falar com Shuv-Oohi

DICA: *Já pensou em vasculhar o lixo? Pegue a garra que está escondida nele*

Relaxe, nem sempre os itens são usados próximos ao local encontrado, quase nunca aliás. Também não é necessário usar todos, pode acreditar.
DICA: *use a mão (circo) em conjunto com a garra (golf) e o copo (lanchonete). Obs.: se você descobrir para que serve essa tralha, por favor nos avise*

Don't play it again, Sam

DICA: *Acione os dois imãs da ponta e saia do local. Entre na porta laranja e fale com Shuv-Oohi. Se ele não estiver lá, é sinal de que não estamos falando do mesmo jogo. Atenção no que diz*

Hora de relaxar. São 4 fases bônus. Aqui, nova versão da batalha naval

DICA: *é óbio que crocodilo nunca foi fã de golfe. Esqueça as bolinhas idiotas e use algo mais atrativo, como peixes. Faça os crocodilos se moverem de maneira a formar uma ponte. Atravesse e salve Max. Valem os objetos, pelo menos*

No "World of Fish", pegue o balde com peixes (1). Use a ferramenta torta (restaurante da bola de lã) no peixe grande à esquerda (2), pule para dentro dele e chame Max

Apesar das descrenças de Max, pegue o punhado de pêlos que está próximo ao bloco de gelo.
DICA: ***use o globo que você encontrou após salvar Max no golf dentro da máquina Vortex. Convém fechá-lo***

FICHA TÉCNICA

- Mínimo: PC 386 / 1 Mb de Ram
- 16 Mega instalados
- Placas de som: Sound Blaster, Roland e Audlib
- Controles: mouse e teclados
- Pró: alta qualidade gráfica, humor constante
- Contra: ainda não ter uma continuação

SUPER GP EXPRESS

ULTRAMAN NÃO CONHECE FRONTEIRAS E INVADE PRAIAS DA AUSTRÁLIA, EUA E CANADÁ

Ultraman: duas décadas após o sucesso no Brasil, se aventura pela Austrália, Canadá e Estados Unidos e pode virar filme

Os mais velhos o conhecem bem, os mais novos já ouviram falar. Ele está de volta e com força total. Falamos de Ultraman, o herói japonês que fez grande sucesso no Brasil na década de 70 e ataca agora na Austrália, Estados Unidos e Canadá, em quadrinhos. O traço é diferente do filme original, produzido no Japão pela Tsuburaya Productions. O herói luta ainda com sua velha inimiga, a poluição. O sucesso abriu os olhos das empresas cinematográficas, que já pensam num filme do herói. É esperar para ver.

A poluição ainda preocupa o velho herói, que antecipou o debate sobre qualidade de vida

UMA CARREIRA DE SUCESSO TAMBÉM NOS GAMES

Enquanto o filme não chega, quem fatura com o herói é a indústria de games. A primeira versão surgiu já há algum tempo, Ultraman foi um dos primeiros jogos para SNes. Agora é a vez do Mega e do 3DO ganharem jogos com o herói no papel principal.

Primeiro Ultraman saiu para o SNes, agora estão sendo preparadas versões para Mega Drive e 3DO

A TEIA QUE VALE OURO

As primeiras aventuras do Homem-Aranha, publicadas em 1962, valem a bagatela de US$ 11.500

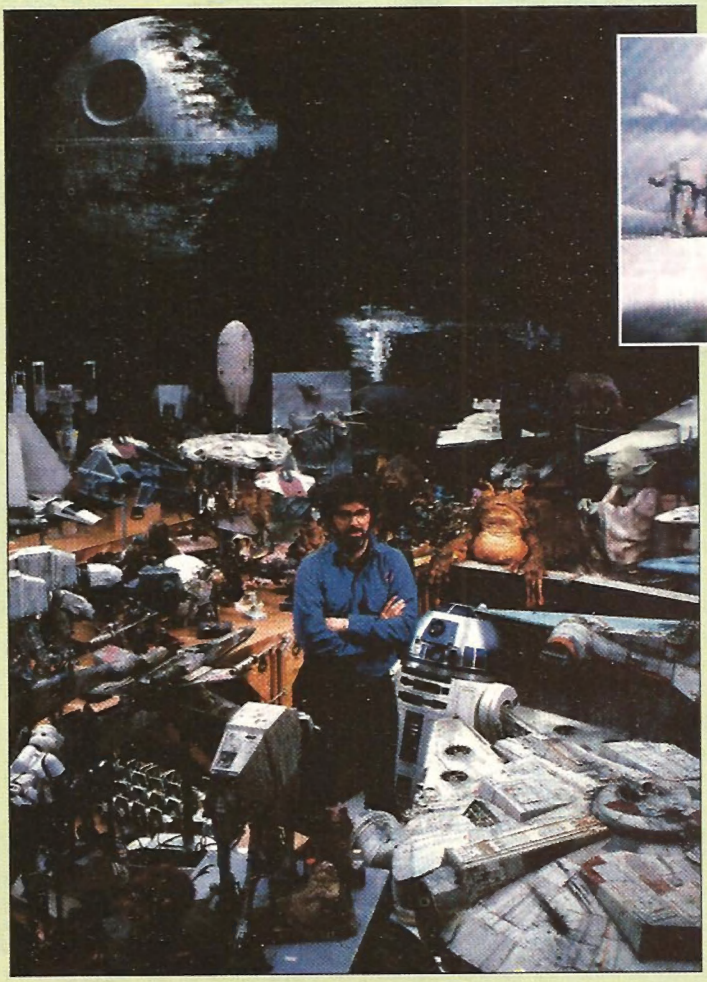
Se você é proprietário de um gibi igual ao da foto acima pode comemorar. Este exemplar de Amazing Fantasy, o de número 15, vale no mínimo US$ 11.500. O exemplar é datado de 15 de agosto de 1962. Foi nele que o Homem-Aranha fez sua primeira aparição. Que tal dar uma boa procurada no fundo daquele baú velho? Nunca se sabe!

CASAMENTO AGITA QUADRINHOS: VAI NASCER UM X-BOY?

O mundo dos quadrinhos está cada vez mais próximo da realidade. Um casal de pombinhos acaba de se unir pelos sagrados laços do matrimônio: Scott Summers e Jean Grey. Para quem não sabe, eles integram o grupo de super-heróis mais conhecido da atualidade: X-MEN. O grupo é formado por seres com poderes mutantes e dirigido por outro ser mutante chamado Professor Xavier. A primeira história do grupo foi publicada em 1963, na revista THE X-MEN #1, escrita por Stan Lee (atual dono da Marvel) e desenhada por Jack Kirby (um dos maiores desenhistas de todos os tempos, já falecido). Hoje há várias revistas com os mutantes. Mais informações na livraria Devir, tel.: (011) 242-8200.

STAR WARS E INDIANA JONES - GEORGE LUCAS CONTRA-ATACA

É pra valer: George Lucas confirmou as filmagens da primeira trilogia da saga Star Wars e de mais uma aventura de Indiana Jones. A estréia de Star Wars foi em 77, quando poucos notaram que a apresentação dizia "Episódio IV - Uma nova esperança". Mais três anos e surgia a primeira continuação (O Império contra-ataca, o episódio V). Três anos mais tarde chegou O retorno do Jedi, o VI. A explicação veio quando se noticiou que Star Wars se compunha de 3 trilogias e que aquela era a segunda da série. A primeira e a terceira trilogia viriam depois. Mas se passaram 15 anos da estréia e nada. Agora chegou a notícia. Dizem que a história narrará o surgimento dos primeiros Jedis (antes de Obi Wan, Anakin & Cia.) e que os únicos personagens conhecidos serão os robôs R2D2 e C3PO. E, para alegria geral, Indiana Jones também terá sequência. Não deve ser a história The fate of Atlantis, já conhecida dos usuários de PC, mas uma nova aventura. Pena que os projetos serão filmados até o fim da década. Haja paciência!



George Lucas vai colocar suas engenhocas para funcionar: novos Jedis e o velho e bom Indy vêm aí

JAPONESES QUEREM FATURAR COM FUTEBOL E LANÇAM "GOODS"

O futebol é a mais recente mania no Japão, tudo isso graças ao enorme sucesso da J. League (nome da liga japonesa que congrega os clubes). Com o prestígio de craques de todo o mundo, como o brasileiro Zico, o galinho de Quintino, a indústria de "Goods" não poderia deixar de pegar uma carona na nova onda. É um verdadeiro festival de produtos, tendo sempre como tema o futebol: chaveiros, quebra-cabeças, jogos de tabuleiro, cartas, etc. O mais curioso fica por conta de uma bola de futebol que ao ser chutada começa a gritar olê, olê, olê. Já pensou se a Fifa resolve adotar essa bola nos gramados da Copa?

Bola is money para os japas, que lançam goods sobre o "fut"

COLEÇÃO X-MEN DE CARDS É DEBULHANTE

A série 94 de cards da coleção X-Men já está na praça. Totalmente inédita, ela conta com todos os personagens da série. Os desenhos foram pintados em tela e são de primeira linha. A coleção traz também cartões comemorativos, entre eles o recente casamento de Scott e Jean (ver página ao lado).

FINAL STAGE

JOE & MAC

Antes de encarar todos os mestres do jogo outra vez, você tem que passar por aqui. A cobra o ajuda e há inimigos escondidos

O primeiro é o estegossauro

Depois vem o pterodáctilo

Contra o tryceratops, difícil, ataque-o abaixado

Nessa ponte, o negócio é não vacilar com os esguichos

Para o T- Rex, fique embaixo da cabeça dele, atirando pra cima

Depois de destruí-lo pela primeira vez, a coroa ainda não é sua. Ele se transforma num inimigo ainda pior e mais feio

Finalmente o ladrão de sua coroa. Seu nome é Fuver e ele é muito rápido. Ataque-o apenas quando ele pular em sua direção, no alto

A tática mais eficiente para detoná-lo é desviar de seus tiros e após sua sequência de pulos o negócio é dar paulada na cabeça e bater em retirada

Agora sim! Pode colocar a coroa na cabeça porque você merece. Retornando à sua aldeia você vai poder ver sua casa mobiliada

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shozi Ikeda

SUPER GAMEPOWER

ANO 1 - Nº 2 - MAIO DE 1994

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Editor Assistente: Marcelo Morales
Chefe de Arte: Marco A. Sismotto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Secretário de Produção: Walmir Dionízio
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo di Palma
Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultor (textos e fotografia): *Marcelo Camera*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki , Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cíngano (mapas), Cássio Bloisi Oliveira, Spencer Stachi*

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sassaki, Ana Paula P. Serra, Edgar Morelli

PUBLICIDADE
Supervisor: Antonio Cestaro
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contato: Fabiana F. do Amaral Kerr
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência**: Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones**: **Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distruibuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de ***Videojuegos*** na Colômbia, Venezuela, Equador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

LKC NA CABEÇA

Era só o que faltava !
A LKC agora vai estar na sua cabeça a hora que você quiser.
Isto porque só lá você vai encontrar os bonés mais transados que existem, da NBA, NFL, NHL e COLLEGE.
Então passe rapidinho em uma de nossas lojas e conheça a nova coleção.
LKC, o que já era legal, ficou ainda mais.

E como se isto não bastesse, você ainda vai encontrar chaveiros, blusas, jaquetas, camisetas, flâmulas e tudo mais que só os americanos podiam comprar.
Mas vá correndo porque você não vai querer ser o último a ter todas estas novidades !

IMPORTAÇÃO PRÓPRIA

LKC SPORTS

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel : (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO -SP

LKC FLORIANÓPOLIS - SC NOVA
R. Salvador Di Bernardi, 207 - F: (0482) 41-0800

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave
LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981
LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158- F: (011) 469-9125
LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192
LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929
LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204- F: (021) 204-0798/2589
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

LKC POUSO ALEGRE - MG
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198
LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083
LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1.667 - F: (091) 222-4190/1414 FAX
LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171
LKC FORTALEZA -CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545
LKC JOINVILLE - SC
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX
LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793
LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)
Estrada União e Indústria, 10035
LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)
Av. Carlos Gomes, 2119 - F: (051) 338-1055

DISTRIBUIDOR
Nintendo
PLAYTRONIC

TPC-1

Para Dynavision 2 e 3

TPC-2

Para Mega Drive e Genesis**

TPC-3

Para Phantom System, Hi-Top Game* e Turbo Game**

TPC-4

Para Master System e Atari**

TPC-5

Para SNES e Superfamicom**

TPC-6

Para Nintendo Americano (NES)*

* Marcas registradas de terceiros não representados e sem vínculo comercial com a Dynacom.

A DYNACOM APRESENTA:

ASAS INDOMÁVEIS

SUPER LANÇAMENTO:

TPC SUPER FIGHTER para Mega Drive I, II e III*

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5, 6 e o novo SUPERFIGHTER tem recursos radicais, design anatômico e Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

- **TPC-1** turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;
- **TPC-2** turbo automático separado para botões A, B e C e Slow-Motion;
- **TPC-3** turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;
- **TPC-4** botões A, B, e A+B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.;
- **TPC-5** botões A, B, X, Y, R e L com turbo total para todos os botões;
- **TPC-6** turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, e A + B e Slow-Motion;
- **TPC SUPERFIGHTER** botões A, B, C, X, Y, Z e MODE, turbo total para todos os botões e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

DYNACOM

A Dynacom é fera.